PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION Nro 7 • AGOSTO 1999
ISSN 1514-0466

¿Te gustaría ser el chofer de la mafia?

DRIVER

La guerra de los 128 bits:

Playstation 2, Dreamcast
Nintendo Dolphin...
¿Cuál es la consola que más conviene?

Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!

Spiderman, Die Hard Trilogy 2, Spyro 2, Pokemon Stadium, Ape Escape, Actua Ice Hockey 2, VIVA Football, Quake II, y las últimas novedades!

MORTAL KOMBAT GOLD



READY 2 RUMBLE BOXING



SOUL FIGHTER





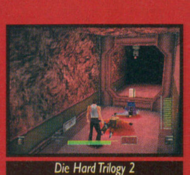
9 771514 046006 00007

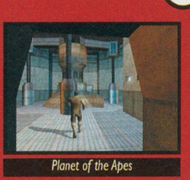
Y ADEMAS LA TERCERA PARTE DE LA GUIA DEL LEGEND OF LEGAIA


GENESIS

Index
índice




Die Hard Trilogy 2


Planet of the Apes




Bugs Bunny Lost in Time

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Agosto 1999

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORA EN ESTE NUMERO
Patricio Land

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

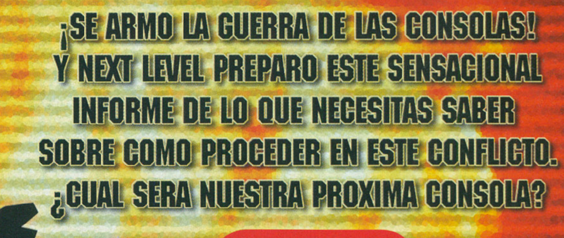
DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina. e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Agosto de 1999





Nota del Editor

¡Bienvenidos a un nuevo número de Next Level! Como podrán ver en esta página, luego de haber recibido innumerables cartas de ustedes, que querían saber un poco más de lo que el futuro de las consolas nos deparaba, hemos preparado un informe super completo, para que se les vaya aclarando un poco el panorama. Por el otro lado la fecha del lanzamiento de la Dreamcast en los Estados Unidos se va acercando, por lo que hemos ampliado la cobertura de los juegos de esta fabulosa consola, con los Approach de títulos tan prometedores como el Mortal Kombat Gold y el Ready 2 Rumble Boxing, y los Test del Sega Bass Fishing, el Aero Dancing y el Dynamite Deka 2.

Pero todos tenemos en nuestro corazón a la querida Playstation, y para ella van las revisiones del Driver (¡impresionante!) y el Ape Escape, y por supuesto Manga Zone, Techno & Toys, y todas las secciones favoritas que mes a mes se ponen más interesantes. ¡Que lo disfruten!

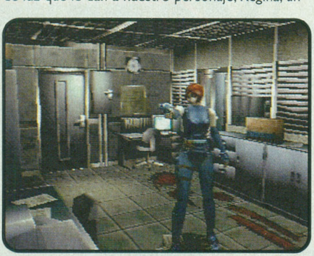
DINO CRISIS

Esto no es broma, idiota! ¡Estamos siendo atacados por un gran lagarto!", sentencia la heroina, Regina, en una conversación con su compañero y experto en computadoras, Rick, en una de las secuencias iniciales del más nuevo de los juego de horror de Capcom



Ahora que tenemos finalmente el Dino Crisis en nuestras manos, el juego parece en un principio un clon del Resident Evil, pero con muchas mejoras al género. En principio, el juego es completamente poligonal, a diferencia del Resident en el cual nos movíamos en fondos pre-rendereados, detalle que quizás le haya tomado a Capcom más de una noche en depurar y conseguir una velocidad decente, exprimiendo el hardware de la PSX al máximo, y que, por lo que se ve ha dado sus fruto, ya que el juego tiene un movimiento muy suave y sin el clásico "tironeo".

Los gráficos se ven nítidos y parecen estar en una resolución media y a veces en alta. Los modelos están perfectamente realizados y con excelentes efectos de luz que le dan a nuestro personaje, Regina, un "look"muy sólido. Además, con la implementación de los fondos poligonales permite a la cámara tomar ángulos de todo tipo, cosa que ayuda mucho a la ambientación del juego en sí y a ponernos muy







nerviosos a nosotros también. Y como si fuera poco el sonido y la música del juego crea un ambiente de tensión permanente, completando la atmósfera de terror.

Para la gente que todavía no está muy al tanto de Dino Crisis, les comentamos que no nos enfrentamos a zombies come cerebros, por lo menos esta vez, sino a Velociraptors y Tiranosaurios Rex, mientras emprendemos la búsqueda del misterioso Dr. Kirk. Pero la constante de estos juegos es estar alerta y les aseguro que los dinosaurios son 100 veces más piolas que los zombies y ni hablar de su agilidad, con ganas de comerse cruda a Regina.



Otra de la caracteristica de Dino Crisis son las opciones como puntería automática, la posibilidad de girar 180 grados con un botón y detalles como el daño de Regina, visible en su forma de caminar, que al principio será tomándose uno de los hombros y luego casi arrastrándose y rengueando, dejando caer gotas de sangre a su paso, cosas que le dan realismo al juego. Un buen detalle son los tiempos de carga, que son mucho más cortos dado que el programa genera los polígonos mucho más rápido, sin tener que leer los fondos pre realizados como sucedía en el R.E.



Sin lugar a dudas, Capcom ya tiene otro ganador en sus manos, y no sería nada raro que se convierta en una serie tal como la saga de Racoon City. No se pierdan el final test en los próximos números.

RIVAL SCHOOLS 2

Usualmente los juegos de lucha son personajes de anime con alguna que otra historia o ni siquiera eso, cualquier excusa con de tal de pasar a la acción...

Pero mientras Rival Schools Fighting Diary 2 (Shiritsu Justice Gakuen Nekketsu Seisyun Nikki 2 en Japón) tiene toda la acción, también tiene lo que a la mayoría le falta, un escenario creíble.

Rival Schools 2 es exactamente lo que uno espera de su nombre. La historia se centra en 5 institutos de educación envueltos en una larga y amarga rivalidad que se ha extendido por décadas. Y, como la mayoría de los colegios prueban sus habilidades en competiciones atléticas, para ser más exactos patadas y piñas de todo tipo.

El juego original hizo un muy buen trabajo trasladando los deportes de sus personajes a sus técnicas de lucha: teníamos un jugador de baseball con un bat, un jugador de voley que les "servía" pelotazos a sus oponentes y más.

La historia de Rival Schools Fighting Diary 2 sólo refina la tradición, dándole menos importancia a los clásicos golpes y concentrándose en una catarata de super ataques. Por ejemplo el ataque en equipo de Nagare, un nadador



Olímpico, salta al tope de la pantalla, da unas volteretas típicas de los saltos de natación embarcando a tres de los oponentes en ello y sólo causándoles daño justo en el último momento de su pirueta.

Rival Schools Fighting Diary 2 únicamente contiene 2 nuevos personajes, Nagare (el ya mencionado nadador) y Ran (un fotógrafo). Sin embargo, el juego tiene una sección para editar las características de los personajes, toneladas de mini juegos y hasta soporte para PocketStation.

Y como si el combate principal no fuera suficiente, entre los mini juegos tenemos un juego de penales, una carrera de velocidad y hasta una competición de baile tipo el Bust-a-Groove.

Las luchas son tan alocadas como siempre. Seguimos eligiendo dos personajes, uno principal y otro para los "Team Attacks". Los combos son más elaborados y los movimientos especiales son una delicia para la vista, en conjunto con los gráficos, con cientos de dibujos de los personajes para ver mientras carga el juego.

La música es de las más pegadizas del J-pop, y muchas veces terminamos moviendo el pie al ritmo y sin darnos cuenta.

Rival Schools se ha focalizado más en el entretenimiento que en el realismo y Rival Schools Fighting Diary 2 no es la excepción. Más allá de que las pocas adiciones en cuanto a los personajes, esta segunda parte sigue siendo tan buena como la primera en calidad general, pero sí superando a su antecesor en entretenimiento. No se pierdan el final test en los próximos números.



EL RETRASO FANTASMA

LucasArts retrasó hasta Agosto (con suerte) el lanzamiento de su juego para Playstation basado en la nueva película de Star Wars: La Amenaza Fantasma.



Aunque esto puede ser considerado una pésima noticia, veamos un par de razones por las que esto no es tan así.
Por un lado el retraso permite que los que lo iban a comprar no se arruinen el argumento de la película (bueno, por ponerle un nombre a lo que une cada uno de los maravillosos efectos especiales con que nos deslumbra Episodio 1) ya que como habrán leído en nuestro número 5, el juego sigue escena a escena los acontecimientos del film y por otra parte en la editorial creemos que este retraso se debe a que la compañía productora intentará pulir un poco más el producto antes de lanzarlo. The Phantom Menace en su versión para PC está a la venta desde hace unos meses, pero realmente no es todo lo que se esperaba de él (de hecho Racer, que durante seis meses únicamente estará disponible para Nintendo 64 y PC, es mucho mejor, cuando se esperaba que fuera exactamente al revés), debido a su jugabilidad algo repetitiva y a la dificultad excesiva en algunos de sus niveles.
Ahora que la fiebre de Star Wars se desató del todo, esperamos que este retraso sirva para que a la Playstation llegue el juego que los fanáticos de la peli y de los juegos se merecen.

DD VS CARTUCHOS

Nintendo anunció en Japón que cuatro de sus juegos originalmente planeados para 64DD, Kirby 64, Super Mario RPG 2, Fire Emblem 64 y Mother 3, saldrán en el formato clásico de cartucho. Conjuntamente, se confirmó la salida al mercado Japonés de Perfect Dark, Panel De Pon 64, Jet Force Gemini, y Zelda 64 Gaiden.
Un mes después de la aparición en los Estados Unidos, Nintendo sacará Super Mario DX para el Game Boy Color en Japón, además del juego Star Wars Episode 1 Racer, para Nintendo 64.

¿XENOGEARS 2?

Sumándose a la los rumores dentro de Square por la secuela de Chrono Trigger que se está produciendo, muchas fuentes sugieren que la compañía está poniendo sus esfuerzos en otro proyecto, la continuación del éxito llamado Xenogears.
Cuando se le preguntó a la empresa sobre el desarrollo de la segunda parte del RPG, uno de los diseñadores de los personajes de la serie se excusó diciendo "es información confidencial".
Sin embargo, una importante fuente comentó que ya se están trabajando en los bocetos preliminares de Xenogears 2, comprobándolo durante su visita a los estudios de Square en Los Angeles.

Fechas de Salidas

Playstation

JULIO
- Croc II - Fox Interactive / Argonaut
- Legacy of Kain: SR - Eidos
- WWF Attitude - Acclaim
- Jade Cocoon - Crave

AGOSTO
- Dead Unity - THQ
- Shao Lin - THQ
- Chocobo Racing - Square
- Sledstorm - EA
- Star Wars Ep.1: TPM - LucasArts
- Clock Tower 2 - ASCII
- Shadow Man - Acclaim
- Tail Concerto - Atlus
- Grandia - SCEA
- South Park - Acclaim
- Quake II - Activision
- Shogun Assassins - Konami
- R/C Revolt - Acclaim
- Silhouette Mirage - W. Designs
- Hot Wheels - EA

SEPTIEMBRE
- Omikron - Eidos
- Star Wars Ep. 1: Racer - LucasArts



Quake II

Nintendo 64

JULIO
- Mario Golf - Nintendo
- The New Tetris - Nintendo

AGOSTO
- Shadow Man - Acclaim
- Duke Nukem: Zero Hour - GT Int.
- Goemons Great Adv. - Konami
- Gex 3: Deep Cover Gecko - Crave
- WWF Attitude - Acclaim
- Jet Force Gemini - Nintendo

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

INFOGRAMES ASEGURA EL SOPORTE PARA LA DOLPHIN Y PLAYSTATION 2

Más allá del silencio que mantiene la empresa Infogrames con respecto a la estrategia a tomar con el mercado de las consolas, hubo mucha especulación con la nueva generación de sistemas de Sega, Sony y Nintendo...

...Sin embargo el CEO de Infogrames, Jim Barnett ha confirmado que la compañía piensa desarrollar títulos para la PlayStation 2 así como para la Dolphin, el sistema de 128 bits de Nintendo, que saldrá a fines del 2000.
Cuando se le preguntó a la empresa si ya tiene formados equipos para el desarrollo en ambos sistemas, Barnett respondió: "Absolutamente, pero es todo lo que puedo decir en este momento".
De acuerdo a Barnett, un importante componente de la estrategia de la compañía para las consolas de próxima generación será la adquisición de un número de estudios de desarrollo, y de todas maneras, no pudo confirmar con cuales ya se está negociando o cuales tiene en mente.
Para Barnett, el crecimiento de Infogrames y la permanente focalización de los esfuerzos que han estado realizando son la prueba de su objetivo, realizar productos para la nueva generación de sistemas. "Cuando uno mira al futuro e invierte en títulos que uno sabe que tendrán que ser competitivos, ya sea para PC o Playstation 2 o Dolphin, la inversión será de 2.5 a 5 millones por título, dependiendo de lo grande del proyecto. Entonces, los estudios de desarrollo de software optarán por elegir empresas con una gran lista de distribuidores" dijo Barnet (algo fácil de deducir, ya que Infogrames cuenta con grandes conocidos como Gremlim o Accolade en sus filas).



También mencionó que la compañía tiene siete títulos para Dreamcast, los que verán la luz en los próximos 12 meses, uno de los catalogos más grandes de una sola compañía para esta plataforma.
El más notorio de los juegos para este año es Slave Zero, el elegido por Sega para lanzar su estrategia de juego en línea.

NOVEDADES DENTRO DEL SOUL CALIBUR

Fuentes cercanas a Namco en Japón han revelado nuevos detalles de las características que podremos encontrar en la versión para Dreamcast del Soul Calibur...

...El juego contendrá un modo "misión", en el cual podemos ver una imagen CG rendereada del juego cada vez que pasemos una fase.
Un modo Museo, en el cual recorremos varios temas del juego, como ser las historias de los personajes. Otro que se ha revelado es el modo Internet, por el cual accederemos al sitio web del juego y algunas sorpresas más.





Una peculiaridad de este juego es que no tendrá una película con CG como los anteriores juegos de Namco, sino que serán secuencias animadas, probablemente utilizando el engine mismo del juego.
El juego saldrá oficialmente el día 15 de Agosto

LO MEJOR Y LO PEOR

Es increíble la cantidad de horas de vida que nos quitan los buenos juegos, como el Driver o el Ape Escape, que podríamos utilizar saliendo a tomar un poco de fresco, pero que indudablemente uno prefiere pasárselas sentado frente a esta endemoniada maquinita!

La próxima salida de la Dreamcast en los Estados Unidos, que sin dudas va a ser un evento importantísimo en lo que al mundo de las consolas se refiere, y la apuesta más fuerte de Sega, que está poniendo más de 100 millones de verdes para que en esta ocasión las cosas le salgan impecablemente bien.

La sorpresa del Mortal Kombat Gold para la Dreamcast, un sueño hecho realidad para todos los fanáticos de esta famosa saga, que por fin van a poder tener la oportunidad de tener en sus casas una versión mucho más poderosa que la de los videos. Y eso no ocurre todos los días.

Todo lo que tuvimos que esperar para poder ver la nueva película de Star Wars! Casi 2 meses de espera desde que salió en los cines de Estados Unidos, y todo por las benditas vacaciones de invierno.

El gambeteo televisivo que hubo que hacer después del estreno de la película de Star Wars en USA, para no enterarse de nada del argumento (y menos ver algunos de los efectos) que invadieron los canales de cable no bien Lucas dio el visto bueno para que bombardearan a los que todavía no la habían ido a ver en el norte. La prueba de fuego fue el especial de MTV al que concurrieron todas las estrellas del mundo del rock y el pop, en una proyección exclusiva en el Rancho Skywalker, de George Lucas.

LA FUERZA ESTA CON NINTENDO

En el momento que estábamos haciendo esta revista se desataba la fiebre de Star Wars en la Argentina...



...Con el estreno de la nueva película "La Amenaza Fantasma" en más de 40 salas en la Capital Federal y Gran Buenos Aires, y no queríamos dejar la oportunidad de comentarles que tuvimos la chance de conocer personalmente a Jake Lloyd, el pequeño actor que personificó al jóven Anakin Skywalker en el Episodio 1. Jake hizo una aparición sorpresiva en el teatro en el cual Nintendo realizó la presentación del Racer (y toda la línea de productos para 1999 de Game Boy Color, entre otras cosas) y comentó que el juego fue para el también la primera oportunidad de sentir la sensación de velocidad a bordo de estas super-rápidas naves, ya que durante la filmación lo único que pudo hacer era mirar una tela azul imaginándose lo que los maestros de ILM iban a prosproducir para el film.
De todas formas esta no fue la única aparición de Jake con la gente de Nintendo, ya que hasta se animó a participar en unos duelos de podracers en el stand de la gran N durante la exposición E3.
Como pueden ver, el muchachito está bastante ocupado promocionando toda las ramas del pulpo George Lucas. ¡Que la fuerza lo acompañe!

¡ESPECTACULAR SORTEO NEXT LEVEL!

Dreamcast + Mortal Kombat Gold





Si querés participar en el sorteo y ser el afortunado ganador de una Sega Dreamcast y un Mortal Kombat Gold, sólo tenés que contestar en forma completa y clara el siguiente cupón. Si te da fiaca irte hasta el correo, también podés enviarlo por e-mail. Si no querés recortar la revista recordá que las fotocopias SON válidas, y por último recuerden que para evitar aglomeraciones de cupones sólo se acepta uno POR FAMILIA y DIRECCION. El excedente se descartará automáticamente.
Los cupones deben enviarse a nuestra editorial: Paraguay 2452 4 "B" Cap. Fed. CP 1121

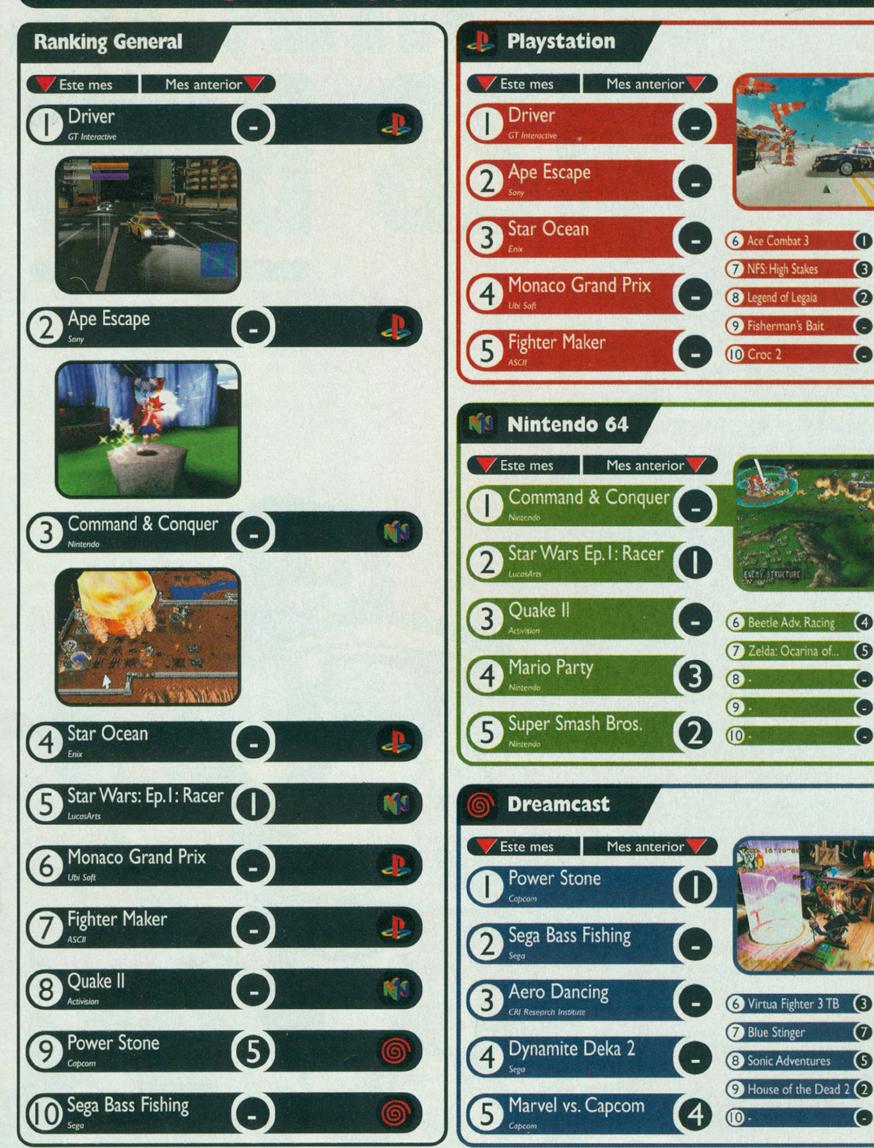
BASES DEL SORTEO

1) Se admite solamente un cupón por familia y dirección. Los sobrantes se descartarán automáticamente. 2) Se admite el envio de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el día 10 de Septiembre y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Octubre de NEXT LEVEL. 4) El ganador será comunicado fehacientemente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Octubre de NEXT LEVEL. 5) El ganador cede a NEXT LEVEL el derecho de publicar sus datos personales en las formas que la revista considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante el concurso y hasta los 365 días de su finalización. 6) El ganador deberá retirar su premio dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro del premio dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a su ganador el derecho de recibirlo. 8) NEXT LEVEL podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) NEXT LEVEL no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación a los premios que se ofrezcan. 10) NEXT LEVEL no es responsable por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los mismos. 11) NEXT LEVEL puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) NEXT LEVEL podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones del sorteo. 13) La participación en este sorteo implica la aceptación de estas bases así como de las decisiones que adopte NEXT LEVEL sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

NOMBRE Y APELLIDO ____ EDAD ____
NRO. DOCUMENTO ____ TELEFONO ____ E-MAIL ____
DIRECCION ____ C.POSTAL ____
LOCALIDAD ____ PROVINCIA ____
¿Cómo conociste a Next Level? ____
¿Qué consolas tenes? Dreamcast ☐ Playstation ☐ N64 ☐ GameBoy Color ☐ Otras ☐
¿Cuáles son? ____
¿Sos usuario de PC? ____ ¿Tenés internet? ____
¿Cuál es tu sección favorita de Next Level? ____
¿Qué juego antiguo no terminaste y te gustaría tener las soluciones? ____

Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Driver	GT Interactive	-
2	Ape Escape	Sony	-
3	Command & Conquer	Nintendo	-
4	Star Ocean	Enix	-
5	Star Wars: Ep.1: Racer	LucasArts	1
6	Monaco Grand Prix	Ubi Soft	-
7	Fighter Maker	ASCII	-
8	Quake II	Activision	-
9	Power Stone	Capcom	5
10	Sega Bass Fishing	Sega	-

Playstation

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Driver	GT Interactive	-
2	Ape Escape	Sony	-
3	Star Ocean	Enix	-
4	Monaco Grand Prix	Ubi Soft	-
5	Fighter Maker	ASCII	-
6	Ace Combat 3		1
7	NFS: High Stakes		3
8	Legend of Legaia		2
9	Fisherman's Bait		-
10	Croc 2		-

Nintendo 64

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Command & Conquer	Nintendo	-
2	Star Wars Ep.1: Racer	LucasArts	1
3	Quake II	Activision	-
4	Mario Party	Nintendo	3
5	Super Smash Bros.	Nintendo	2
6	Beetle Adv. Racing		4
7	Zelda: Ocarina of...		5
8	-		-
9	-		-
10	-		-

Dreamcast

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Power Stone	Capcom	1
2	Sega Bass Fishing	Sega	-
3	Aero Dancing	CRI Research Institute	-
4	Dynamite Deka 2	Sega	-
5	Marvel vs. Capcom	Capcom	4
6	Virtua Fighter 3 TB		3
7	Blue Stinger		7
8	Sonic Adventures		5
9	House of the Dead 2		2
10	-		-

LA GUERRA DE LOS 128 BITS

Por: Maximiliano Peñalver

Cuando con el grupo fundador de Power Play nos sentamos a diagramar el proyecto que hoy tienen en sus manos, uno de los objetivos principales fue que Next Level llegara a ser, en su género, la revista líder en cuanto a información sobre los últimos juegos y tecnologías que el mercado tenga para ofrecer. O sea, intentar lograr que los que nos siguen mes a mes estén informados de todo lo que pasa en el vertiginoso mundo de los videojuegos en todo momento, y por supuesto, de lo que se viene.

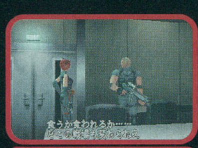
1999 no es un año fácil para nuestros lectores. Miles de dudas sobre qué consola elegir en el futuro, o la incógnita de que pudieran quedar obsoletos, en cualquier momento, sus equipos actuales (Playstation o Nintendo 64), los tiene, por lo que pudimos ver en sus cartas, muy preocupados. ¿Qué me conviene comprar, la Dreamcast o esperar a que salga la Playstation 2? ¿Van a ser compatibles los juegos de Playstation con la nueva versión? ¿La Playstation 2 le va a romper el traste a la Dreamcast? Son algunas de las cientos de preguntas que recibimos mes a mes de nuestros lectores. Esto nos llevó a realizar este informe que creemos los dejará librados de ciertas dudas sobre cómo proceder en este conflictivo fin del milenio en cuanto a la guerra de consolas que se viene.



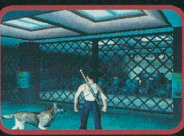
RESISTIENDO EN LAS TRINCHERAS

Las 20 promesas de Sony Playstation para lo que queda de 1999 y comienzos del 2000:

- Resident Evil Nemesis
- Dino Crisis
- Crash Team Racing
- Die Hard Trilogy 2
- FIFA 2000
- Final Fantasy VIII
- Gran Turismo 2
- Legacy of Kain: Soul Reaver
- Mission: Impossible
- Omikron: The Nomad Soul
- Planet of the Apes
- Quake II
- Ready 2 Rumble Boxing
- Saboteur
- Spyro the Dragon 2
- Spiderman
- South Park Rally
- Tomorrow Never Dies
- Vigilante 8: Second Offense
- Worms: Armageddon

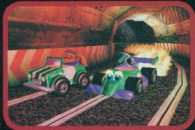
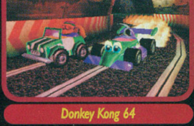

Dino Crisis


Legacy of Kain: Soul Reaver

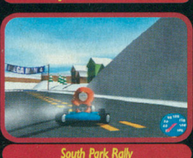

Saboteur

Las 20 promesas de la Nintendo 64 para lo que queda de 1999 y comienzos del 2000:

- Battlezone 64
- Donkey Kong 64
- Carmageddon
- Duke Nukem: Zero Hour
- Gauntlet Legends
- Jet Force Gemini
- Lode Runner 3-D
- Mario Golf
- NBA Jam 2000
- Pokemon Stadium
- Quake II
- Rayman 2: The Great Escape
- Resident Evil 2
- Shadow Man
- South Park Rally
- Starshot
- Tonic Trouble
- Vigilante 8: Second Offense
- World Title Soccer
- Xena Warrior Princess



Donkey Kong 64


Jet Force Gemini


South Park Rally

Sony Playstation

Sony realmente se pasó de rosca con esta consola. No sólo logró crear una máquina que se la "bancó" durante varios años sin mostrar signos de flaqueza, sino que sigue presentando un catálogo de juegos a lanzarse realmente sorprendente, siendo Final Fantasy VIII, Dino Crisis, Gran Turismo 2 y Resident Evil 3: Nemesis los más destacados o esperados. Hasta acá todo claro. La máquina de Sony va a tener por lo menos un año más en el que las grandes compañías van a continuar creando juegos para ella y en el que los juegos son, dentro de todo, accesibles (desde $40 la línea económica y de $65 en adelante los últimos lanzamientos). El problema es que en cuanto a calidad gráfica, prácticamente ya no tiene posibilidades de innovar y un año, para un jugador, es mucho tiempo.

Veredicto: Si ya tenés una Playstation podés seguir entreteniéndote tranquilamente durante varios meses más, pero es obvio que también te vas a estar perdiendo lo último en calidad gráfica y tecnología, por lo que si te da el presupuesto y te atraen los juegos que se van a lanzar para la Dreamcast, comprarla es una apuesta en la que no podés perder.

Nintendo 64



Aunque esta máquina posee algunos juegos de una calidad increíble (como el Zelda: The Ocarina of Time, quizás el mejor juego de la historia) y tiene para el futuro una carta importantísima como lo es RARE (los creadores del super exitoso Goldeneye y Banjo Kazooie, así como los responsables de los futuros Donkey Kong 64, Jet Force Gemini y Perfect Dark) se la ve como la que mayor chances de perder mercado en los meses que se aproximan, sobre todo en nuestro país. Por un lado está claro que Nintendo perdió en casi todos los países del mundo ante la máquina de Sony, y en Argentina esto se vio potenciado por un hecho que los representantes locales tardaron demasiado en remediar: La piratería de los juegos de su rival. Ahora en la etapa final del sistema y con flamantes representantes de Sega en la Argentina, ¿Quién va a comprar un juego de Nintendo 64 cuando por el mismo importe (o quizás menos) puede comprar el último lanzamiento de la nueva Sega Dreamcast?

Veredicto: Si ya tenés una Nintendo 64 todavía te queda por ver el lanzamiento de algunos títulos muy interesantes como los que figuran en el cuadro correspondiente y que seguramente van ser dignos del nombre de Nintendo. Pero también es indudable que no vas a tener la misma variedad que la gente de Playstation o de Dreamcast. En definitiva, si estás por comprarte un equipo, nuestra recomendación es que esperés un mes más y te compres la Sega Dreamcast.



Dreamcast / 9-9-99



El día en que Sega pateará el tablero y por fin editará su esperado sistema Dreamcast en Estados Unidos. Sega sabe muy bien que ésta es, seguramente, su última oportunidad de recuperar el mercado americano (recuperar el Japonés ya se les está haciendo casi imposible). El principal problema es que algunos usuarios de Sega, compradores de sus fallidos sistemas 32X, Sega CD y Saturn, no se pueden sacar el gusto amargo de sus paladares y es por eso que la empresa focalizó toda su estrategia publicitaria en el enigmático logo del remolino y a promocionar el producto lisa y llanamente como Dreamcast, sin nombrar a Sega salvo para poner la dirección de Internet. Como ya habrán notado, Next Level desde estas páginas estuvo analizando prácticamente todos los lanzamientos de esta máquina en sus versiones japonesas, y aunque hay títulos mediocres (Godzilla Generations, por ejemplo) que no van a ser lanzados en Estados Unidos, la máquina de Sega es, por el momento, super recomendable. Veamos el por qué...

Primeramente hay que considerar el precio, por ser una consola de las características de la Dreamcast, es muy económico (en USA va a costar $199 e incluirá un módem de 56k), este precio se consiguió en parte gracias a que esta máquina no posee ningún dispositivo de precio astronómico como un lector de DVD, y está básicamente creada bajo una implementación de hardware bastante convencional. Aunque esto también se convierte en un beneficio, ya que la Dreamcast es una de las consolas a la que los programadores tienen el mayor acceso y conocimiento desde un primer momento. Esto presenta la negativa de que podemos llegar a ver unas cuantas conversiones de PC bastante malas (como el ya editado en Japón "Red Line Racer"), pero va a beneficiarse con posibles ports del Unreal, Quake III y quién sabe que otros éxitos más. En segundo lugar, la librería de juegos disponibles en el lanzamiento va a ser sin dudas, la más numerosa y de mayor calidad de toda la historia de los videojuegos, con el agregado de títulos ya de por sí tecnológicamente maravillosos como el Sonic Adventure o el Power Stone, que van a ser modificados y mejorados para este lanzamiento. Otros que dejaban bastante que desear, como Virtua Fighter 3:TB incluirán nuevas opciones que perfeccionan las poco depuradas ediciones Japonesas. A Sega sólo le faltaría que ciertas compañías, como Electronic Arts (que por ahora se rehusa a desarrollar juego para el sistema) se unan al proyecto para lograr de esta manera dominar definitivamente una buena porción del mercado.

Veredicto: Hace unos meses teníamos nuestras dudas, pero con los últimos lanzamientos en Japón (aunque todavía en ese país no llegó a ser el suceso de ventas que se espera que sea en USA), más todos los títulos que jugamos en el E3 de este año y los que van a salir a los pocos meses del lanzamiento (como el Shenmue, que parece ser una auténtica revolución interactiva), terminaron por convencernos de que sin dudas la Dreamcast va a ser por lo menos durante un año, la mejor alternativa para los jugadores que buscan lo último de lo último en materia de juegos para consola.

2

LA AVANZADA DE SEGA

Estos son los títulos que van a estar disponibles junto a la Dreamcast el 9 de Septiembre de 1999, la tan esperada fecha de salida de la consola en los Estados Unidos

TITULO	COMPAÑIA
Aero Wings (Aero Dancing)	Crave
Air Force Delta	Konami
Armada	Metropolis Digital
C.A.R.T. Racing	Sega
House of the Dead 2	Sega
Hydro Thunder	Midway
Monaco Grand Prix	Ubi Soft
Mortal Kombat Gold	Midway
NFL 2000	Sega
NFL Blitz 2000	Midway
Power Stone	Capcom
Rainbow Six	Redstorm
Ready 2 Rumble Boxing	Midway
Sega NBA	Sega
Sonic Adventure	Sega
Soul Calibur	Namco
TNN Motor Sport 2	American Soft Comp
Tokyo Extreme Racer	Crave Entertainment
Trick Style	Criterion / Acclaim
Virtua Fighter 3:TB	Sega



Mortal kombat Gold



Power Stone



Ready 2 Rumble Boxing

Virtua Fighter 3:TB



Monaco Grand Prix



Hydro Thunder



LOS FUTUROS CONTENDIENTES

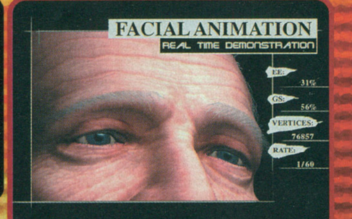
Qué esconde dentro del plástico la nueva consola de la gente de Sony:

CPU	128-bit RISC (subset MIPS IV)
Reloj	300 MHz
Unidad Integrada	64-bit (superescalada de 2 vías)
Inst. Multimedia	107 instrucciones a 128-bit
TLB	48 entradas dobles
Caché de Instrucciones	16K (2 vías)
Caché de Datos	8KB (2 vías)
Memoria	32 MB (Direct RDRAM)
Ancho de Banda	3.2 GB por segundo
Coprocesador 1	FPU (FMAC x1, FDIV x1)
Coprocesador 2	VU0 (FMAC x4, FDIV x1)
Coprocesador 3	VU1 (FMAC x5, FDIV x2)
Perf. Punto Flotante	6.2 GFLOPS
Geometría	
• Perspectiva	66 Millones de Pol. / seg.
• Iluminación	38 Millones de Pol. / seg.
• Niebla	36 Millones de Pol. / seg.
Generación Cur. Bezier	16 Millones de Pol. / seg.
Unidad de Proc. Imágenes	Decodificador MPEG2
Perf. Un. Proc. Imágenes	150 Millones de píxeles / seg.

Qué significan estos datos, ¿en síntesis? Que la Playstation 2 es 100 veces más poderosa que la Playstation original. Increíble, ¿no?



Uno de los demos de la gente de Square, que demuestra las capacidades de la nueva consola de Sony en lo que serán los arcades de lucha, por ejemplo.



La animación facial de este personaje fue una de las sorpresas de la expo. Permite realizar animaciones en tiempo real con calidad CG.

Playstation 2

PSX2

Sony ya comenzó a darles más de un dolor de cabeza a la gente de Sega con el mero hecho de anunciar un proyecto. Si nos ponemos a analizarlo en detalle nos daremos cuenta de la credibilidad que Sony logró en el campo de los videojuegos con su único y exitoso lanzamiento en este mercado: La Playstation. Porque vamos a ser realistas, por ahora son sólo especificaciones técnicas y un par de demos funcionando, sin olvidarnos de que falta algo más de seis meses para ver algo en "serio" de la máquina. Desde ya todo un mérito para la Playstation 2 es que le haya hecho temblar el mercado a la Dreamcast siendo meramente una promesa.

Si nos guiamos por las especificaciones de la máquina de Sony para el nuevo milenio, a la mitad de su potencial destruiría a la Dreamcast en casi todos los aspectos, pero la sofisticación tecnológica también tiene su precio y Sony ya lo está empezando a pagar. Varios grupos de programadores declararon que desarrollar juegos para la Playstation 2 no sólo sería increíblemente caro sino que también demasiado dificultoso. Además ya se está poniendo en duda que se pueda llegar a crear semejante equipo a un precio reducido; recordemos que el potencial de la P2 es similar a estaciones de trabajo de varios miles de dólares.

Sony seguirá con su inclinación por las tres dimensiones (no se si alguien recordará su empecinamiento en prohibir la producción de juegos 2D en los inicios de la Play), creando su futura consola en torno a que sea lo más poderosa posible en este aspecto, sin dudas el estilo de juego que más problemas le causa a cualquier consola a la hora de intentar algo de realismo.

Una de las principales ventajas sería que la nueva máquina va a ser compatible con los juegos de la Playstation 1, por lo que automáticamente se convertiría en una máquina con una librería impresionante de títulos y sobre todo el apoyo incondicional de casi todas las compañías sobre las que Sega y Nintendo no tienen participaciones. Por otro lado si se concreta la gestación del producto con las especificaciones prometidas no sólo se podrán crear versiones superiores de juegos ya conocidos para la PSX, sino que prácticamente la única limitación será la capacidad creativa del equipo detrás de cada proyecto.

Pero, y siempre hay un pero, Sony ya se está enfrentando a su primer problema: El CPU de su nuevo sistema, el Emotion Engine que será manufacturado por Toshiba (que tendrá que trabajar con el complejo sistema de .18 micrones en vez de .25) en una nueva planta que sólo podrá producir (cuando sea puesta en marcha) 400.000 unidades por mes. Esto puede llegar a ocasionar una temible escasez de equipos en su lanzamiento.

Sony tampoco se perderá lo que parece ser una nueva tendencia, en la que la consola no sólo sirva para jugar sino que sea un completo equipo multimedia, capaz de reproducir películas y música más la hoy por hoy imprescindible inclusión de un módem para conectarse al resto del mundo vía Internet.

Sony es hoy por hoy la número uno en este mercado. Como completará el traspaso de los usuarios de su Playstation 1 a la 2 está todavía por verse, pero no debería ser tan dificultoso con una buena organización en la salida de nuevos juegos y de una buena estrategia publicitaria (obviamente van a tener que ingeniárselas para no marear a la gente si hacen promoción a full de las dos máquinas simultáneamente...) además de tener que cubrirse durante el resto del año de las campañas que obviamente Sega va a realizar haciendo hincapié en lo superior de su sistema frente a los de la competencia.



Nintendo Dolphin

NINTENDO DOLPHIN

En el último E3, Nintendo presentó el proyecto de su próxima consola, por ahora conocida bajo el seudónimo "Dolphin" (Delfín). Como era de esperar sus socios desde hace tiempo, ArtX (ex gurús de SGI) los proveerán de un chip hecho a medida para los gráficos y dos nuevas compañías se unirán al "team" de desarrollo. IBM entrará con la provisión del CPU basado en PowerPC (su seudónimo es "Gekko") mientras que Matsushita aportará el lector de DVD y un nuevo formato para los discos que según sus creadores serán a prueba de piratas (o sea incopiables). Como siempre Nintendo sólo reveló unos pocos datos de su futuro sistema, como la velocidad del procesador (400 MHz) o que el subsistema de gráficos (con DRAM) funcionará a 200 MHz. A diferencia de Sony y su Playstation 2, Nintendo no hizo ningún tipo de demostración, aunque eso sí, repetían una y otra vez que la máquina sería "igual o superior a lo que Sony pueda hacer con su Playstation 2". Por ahora los equipos que ya se encuentran desarrollando juegos para la Dolphin son: RARE, Retro Studios, Nintendo y dos compañías más de las que por ahora se mantienen como un estricto secreto. ¿Será Electronic Arts, - una empresa que su apoyo puede asegurar el éxito de una consola y que por ahora le dió la espalda a la Dreamcast - una de estas "dos" misteriosas compañías?

En este momento Nintendo tiene una gran ventaja respecto a Sony, su gran rival. IBM ya tiene experiencia en la manufacturación de los chips y de hecho ya tienen una planta que los está desarrollando. Esto aceleraría en cierta manera el proceso de fabricación de los equipos e incluso puede llegar a adelantar el lanzamiento, por ahora fijado para fines del 2000.

Sin embargo, lo que más nos llamó la atención de los anuncios de Nintendo fue su cambio en la política de manufacturación de los juegos. Ahora que por fin dejaron de lado los cartuchos (un medio demasiado caro y limitado para los desarrolladores) van a permitir que Matsushita sean los encargados de la fabricación masiva de los juegos e incluso (y esto es lo más sorprendente) van a permitir que se licencie parte de la tecnología de la Dolphin para incorporar los lectores de DVD y hacer equipos hogareños para mirar películas o escuchar música en este formato, y que también serán capaces de correr los juegos de la Dolphin, que en caso de realizarse ampliará el mercado cubierto (indirectamente) por Nintendo. A todo esto cabe recordarles a nuestros lectores que Matsushita le compró la tecnología a Panasonic del M2 (la máquina que iba a suceder al 3DO y que ahora quedó en el olvido) ¡en 100 millones de los verdes! y parece ser que le llegó el momento de recuperar la inversión.

Veredicto: (Tanto para la Dolphin como para la Play 2)
Es imposible (hacerlo sería realmente algo poco serio) definir en este momento si la Dolphin será mejor que la Playstation 2 y viceversa. En componentes son inmensamente superiores a la Dreamcast pero para verlas en funcionamiento habrá que esperar por lo menos un año y medio, o quizás más, por lo que realmente no vale la pena ni pensar en hacer comparaciones. Igualmente los fanáticos de Nintendo y de Playstation pueden quedarse tranquilos ya que las empresas continuarán creando software para hasta la aparición de sus respectivas sucesoras.

4

LOS FUTUROS CONTENDIENTES

La premisa de Nintendo para Dolphin: Tecnología del futuro para la dominación mundial en el mercado de las consolas.

CPU
Procesador Gekko de IBM
(un derivado de la arquitectura de chips conocida como PowerPC)

Reloj
400 MHz
Tecnología de procesadores de .18 micrones

Memoria
Ancho de banda de memoria de 3.2 GB por segundo

Procesador Gráfico
Diseño de procesador propio ArtX
Velocidad de reloj de 200 Mhz
Tecnología de procesadores de .18 micrones
Memoria DRAM

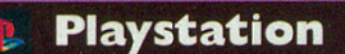
Soporte (Medio)
Tecnología propietaria de Matsushita para la fabricación de una unidad de DVD-ROM con protección contra copias avanzada.

CONCLUSION

Está claro que la opción más lógica para los jugadores en este momento (en caso de tener la posibilidad) es salir corriendo a comprar la Dreamcast en cuanto esté disponible en nuestro país. No sólo porque de movida ya tendrá una lista impresionante de títulos para elegir (algunos ya analizados en Next Level con porcentajes que los convirtieron en clásicos), sino porque sinceramente es ridículo esperar un año (con suerte) hasta que salga alguno de los equipos de la competencia (los más afortunados hasta tendrán tiempo de ahorrar nuevamente para cuando llegue el momento de comprar otro) y encima tener que comprobar que en la realidad valgan la pena, algo que la Dreamcast ya demostró físicamente y no en papeles, demos o chismes en Internet. Un año no es demasiado, pero para un jugador puede ser una eternidad. En un año Sega destronó a Nintendo y en un año Sony destronó a Sega. Obviamente el camino no será un lecho de rosas, Sony y Nintendo sacarán quizás los mejores juegos para sus ya vapuleados sistemas durante este año, y la bajada de precios que se estima (en alrededor de U$S 30 dólares en Estados Unidos para cada equipo, lo que los llevaría a tan sólo U$S 99), hará que el precio de Sega parezca más alto de lo que realmente es. Sega con la Dreamcast se encuentra en una posición donde realmente tiene todas las de ganar, y aunque el mercado de las consolas sólo tiene lugar para dos empresas en calidad de líderes (en este momento ocupados por Sony y Nintendo), Sega tiene la posibilidad de asegurarse definitivamente un puesto en la cima si continúa haciendo las cosas bien.

First Approach

previews de los juegos que se vienen



Playstation

Die Hard Trilogy 2



17

Otra vez el policía más famoso de la pantalla grande (obviamente estamos hablando de John Mc Clane) se vuelve a meter en problemas, que por supuesto no estaba buscando! Y en esta ocasión en la ciudad de los casinos: Las Vegas.

Fear Factor

18

El Fear Factor es algo así como una mezcla (acertadísima por cierto) del Resident Evil con un entorno futurista a lo Blade Runner ¡Les parece interesante? Entonces no se pierdan la nota que les preparamos en la pag. 18!

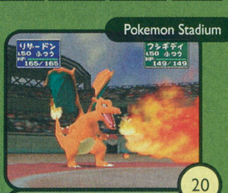
Spiderman



16

Nintendo 64

Pokemon Stadium



20

El nuevo juego de Pokemon será una especie de RPG por turnos, en donde entraremos a los "Pokemones"

Army Men: SH



20

Dreamcast

Mortal Kombat Gold

23

Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION



Spiderman

Desarrollado por: Neversoft Entertainment
Distribuido por: Activision

Parece ser que por primera vez la licencia de este conocido personaje de Marvel ha caído en buenas manos, ya que con la excepción de un par de apariciones exitosas en algunos juegos de pelea de Capcom, nadie hasta el momento ha logrado hacer un título decente con su nombre, y ni hablar de las ganas que tenemos de que aparezca la tan promocionada película de la cual tanto se habló (con James Cameron como director) y todavía no hay nada en concreto.

Este juego está siendo desarrollado nada menos que por la misma gente que en su momento fue la responsable de la creación de Apocalypse, y según lo que se pudo ver en el video presentado en la exposición E3 de este año, Spiderman será una mezcla de aventura y acción en 3D, inspirado en la serie animada más reciente.

Por fin un título que le haga justicia al arácnido justiciero!

Aparentemente uno de los puntos más impresionantes del juego y algo en lo que Neversoft Entertainment está trabajando a morir, es que el personaje podrá hacer cosas tales como lanzar su telaraña para ir colgándose de los edificios o caminar por las paredes y un montón de cosas más, tal y como lo hace Spiderman en la serie, todo eso con unos gráficos que parecen tener una muy buena calidad.

Obviamente y como no podía ser de otra manera, en este juego vamos a tener que hacerle el aguante a algunos de los archienemigos de Spiderman más conocidos, como por ejem-plo el Dr. Octopus, Carnage y Venom, entre otros.

Por ahora sólo se sabe que este título estará listo para los primeros meses del próximo año, pero todavía no está confirmado.



Spiderman va a poder realizar todas las cosas que hace en sus ratos libres de fotógrafo, como lanzar su telaraña.



Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: No hay información disponible



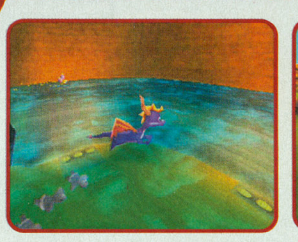
Spyro 2

Desarrollado por: Insomniac Games
Distribuido por: Sony

Si ustedes fueron de los que se engancharon con la primera versión de este sensacional juego de plataformas, entonces hay buenas noticias, ya que Sony acaba de anunciar que en el mes de Noviembre saldrá a la venta su segunda parte, que además de conservar el estilo del original, tendrá unas cuantas novedades bastante importantes.

Uno de los problemas por los que la primera parte de Spyro recibió más críticas fue que el juego se volvía repetitivo tras jugar algunos niveles y por eso es que en este título, Sony decidió darle al personaje una buena variedad de nuevos movimientos y habilidades especiales, que le permitirán a sus creadores hacer nuevas clases de niveles, con formas y estructuras mucho más complejas e interactivas, que nos van a obligar a aprender a usar todas las cosas nuevas que Spyro podrá hacer.







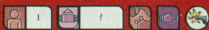
Hablando de novedades, Sony adelantó que durante el juego podremos acceder a distintos "Mini-games" parecidos a los que se ven en muchos de los más conocidos RPG, que junto con varios enigmas que tendremos que resolver, áreas secretas y un par de sorpresas más, estarán destinados a darle mucha más variedad al desarrollo de la aventura.

Gráficamente Spyro 2 será bastante similar al juego anterior, con la diferencia que ahora los escenarios van a tener un nivel de detalle más elevado al igual que los modelos de los distintos personajes, enemigos y objetos.

Por otro lado, parece ser que este juego incluirá toda una nueva gama de efectos especiales, que serán de lo mejor, pero por ahora la gente de Sony no hizo muchos comentarios al respecto.

Actualmente, Insomniac Games está dándole los toques finales a lo que aparentemente será una de las continuaciones más exitosas del año, y si todo sigue como hasta ahora se espera que Spyro 2 estará entre nosotros más o menos para mediados del mes de Noviembre, así que estén atentos.

Fecha de salida: Noviembre de 1999
Información en Internet: www.sony.com







Die Hard Trilogy 2

Desarrollado por: N-Space
Distribuido por: Fox Interactive

Mientras caminábamos por la exposición E3 nos detuvimos en el stand de Fox Interactive, y nuestros ojos se deleitaron con lo que parecía ser la continuación de uno de los juegos más populares en los comienzos de la Playstation. Sí amigos, estamos hablando del Die Hard Trilogy 2, o mejor dicho, un nuevo capítulo en las desdichas del policía con más mala leche de la pantalla grande: John Mc Clane, que siempre está en los lugares menos indicados cuando algún terrorista quiere pulverizar la ciudad o algo por el estilo.

Bueno, vamos a comenzar comentando que el juego está más o menos basado en el primer Die Hard, por lo que la temática del DHT2 es bastante parecida: Nuestro bienamado policeman está visitando a un amigo (Kenny Sinclair) en Las Vegas, y en ese mismo instante una organización terrorista está planeando evaporar la ciudad de los casinos. Ni hablar que esto no puede suceder, ya que millones de jugadores empedernidos nunca nos perdonarían esta catástrofe, por lo que habrá que darles una paliza a los terroristas para que aprendar a molestar en otro lado (por lo menos afuera de los Estados Unidos).



Pero si el juego es más o menos lo mismo que el original, ¿Qué tiene de interesante que los muchachos de Next Level le han concedido una página completa de First Approach? Bueno, la diferencia radica principalmente en la calidad gráfica del nuevo título. No nos olvidemos que el primer juego fue realizado cuando la Play era aún una máquina que prometía, y como es obvio poco pudieron aprovechar los programadores el poder de la consola de Sony. Ahora las cosas son bien distintas, así que vamos a poder apreciar personajes mucho más grandes y detallados, y también la velocidad del juego es infinitamente superior a la del original.

Otra gran diferencia es que el Die Hard Trilogy 2 puede ser jugado de dos formas: El modo Movie, en el cual podremos jugar los niveles en un orden en el que la historia se irá desarrollando al igual que la trama de una película. En este modo las diferentes formas de juego (primera persona a la Virtua Cop, tercera persona o las persecuciones en auto) se van acomodando para el modo mencionado. Y si esto no es de nuestro agrado, también podemos jugar el modo tradicional, en donde vamos a seleccionar una forma de juego, y esa forma se mantendrá hasta el final de los niveles. Así de sencillo.



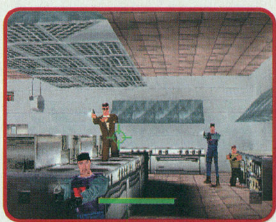
Nuestro calvo héroe John Mc Clane vuelve a las andadas en este nuevo capítulo de Duro de Matar para la Play.

Y si estaban pensando lo difícil que era el modo similar al Virtua Cop en el Die Hard original con el gamepad, la buena noticia es que el Trilogy 2 soporta las famosas pistoletas de luz. También se puede usar un volante para las persecuciones callejeras, así que vayan preparándose para cambiar los controles rápidamente en el modo Movie. ¡Este es un juego que va a brindarnos acción hasta cuando no estemos jugando!

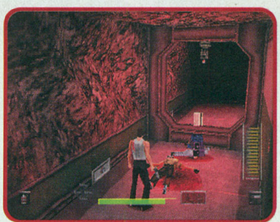
Para que la cosa sea bien complicada, los desarrolladores del título prometieron que están optimizando la inteligencia artificial de nuestros enemigos, para que eliminar a los malvados terroristas sea todo un desafío hasta para el más experimentado policía.

Como pueden ver, Mc Clane está envuelto en otro gran problema que nunca quiso tener, y en esta ocasión, para variar, no le vamos a tener que salvar la vida a nuestra mujer, que siempre tiene cara de pocos amigos aunque nos estemos rompiendo el lomo por ella y sus amiguitos adinerados.



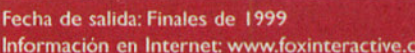


Como se puede ver, los gráficos del Die Hard Trilogy 2 son superiores con respecto al original.





Fecha de salida: Finales de 1999
Información en Internet: www.foxinteractive.com







Suikoden II

Desarrollado por: Konami
Distribuido por: Konami

En los Estados Unidos, el primer Suikoden fue uno de los títulos de RPG que desembarcó primero para la Playstation, y por esa razón su éxito fue más que interesante para la gente de Konami. No es extraño entonces que su segunda parte se esté preparando para que en Agosto haga su arribo a norteamérica, donde sus desarrolladores saben tienen una gran cantidad de fans esperándolo.

Sorpresivamente, la historia de ambos títulos es bastante similar, pero en el Suikoden II se hizo hincapié en un desarrollo mayor de la historia de los personajes, que integran nuestro party (el grupo que es responsable de todo lo que ocurra en el juego) con un máximo de seis entre más de 108 personajes que pueden integrar el grupo. Como pueden ver, hay de donde elegir.

Obviamente en un juego de estas características las batallas son muy importantes, y el Suikoden original introdujo una innovación que en esta segunda parte va a estar mucho más enfatizada: La posibilidad de que dos miembros del equipo ataquen simultáneamente, logrando de esta manera un súper ataque, realmente desvastador. Otros motivos por los cuales el juego suma puntos a favor es que los encuentros casuales con monstruos (conocidos como random attacks o wondering monsters) no son tan habituales, y que el tiempo de carga entre los dungeons es prácticamente nulo ¡Buenas noticias para todos los seguidores de los juegos de rol en la Playstation!









Fecha de salida: Agosto de 1999
Información en Internet: www.konami.com








Planet of the Apes

Desarrollado por: Visiware Studios
Distribuido por: Fox Interactive

Cuando escuchamos los primeros anuncios sobre lo que sería este nuevo proyecto de Fox Interactive, realmente creímos que se trataba de una joda del día de los inocentes, pero nuestra sorpresa fue mucho mayor cuando finalmente nos dimos cuenta que estaban hablando en serio y encima de todo, por lo que pudimos ver en la expo E3, parece que va a estar espectacular.

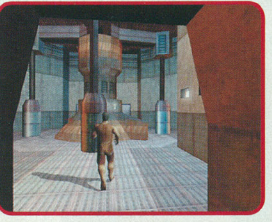
El asunto es que en un ataque de nostalgia, la gente de Fox decidió desempolvar la vetusta, pero exitosa serie del Planeta de los Simios y usar su espectacular argumento para hacer una aventura de acción.

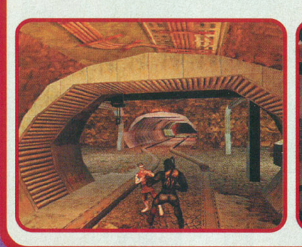
En este juego vamos a tomar el papel de Ulysses, un astronauta que después de haber quedado congelado en el espacio durante unos mil años, se estrella con su nave en un misterioso planeta habitado por varias razas de simios con forma humana, para descubrir que se trata nada menos que del mismísimo palneta Tierra, sólo que ahora los simios son la raza dominante y los humanos son tratados como simples animales.

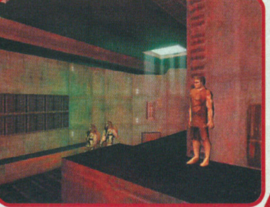
El juego seguirá la trama de la primera película, aunque con algunos cambios y todos los escenarios y personajes estarán hechos en 3D con un nivel de detalle muy elevado y respetando los modelos originales.

Según dicen quienes están a cargo del proyecto, este título usará efectos especiales de última generación, con los que pretenden crear atmósferas muy realistas y todo eso sin afectar la velocidad del juego, sin importar la complejidad de los escenarios.

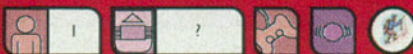
De acuerdo con los comentarios hechos por los miembros de Visiware Studios, Planet of the Apes estará terminado recién alrededor del mes de Septiembre del próximo año, por lo que todavía les queda un largo camino por recorrer y si bien es casi seguro que en ese tiempo habrá muchos cambios, Fox Interactive aclaró que antes de fin de año estarán disponibles las primeras versiones de prueba, que estarán destinadas principalmente a demostrar las nuevas tecnologías que la compañía usará en lo que será la versión final.







Fecha de salida: Principios del 2000
Información en Internet: No hay información disponible








Fear Factor

Desarrollado por: Kronos Digital Entertainment
Distribuido por: Eidos Interactive

Parece que Eidos se ha decidido a dejar de lado un rato las aventuras de Larita en inhóspitos mundos para introducirnos a la densa atmósfera del Fear Factor. Obviamente, ustedes se preguntarán, luego de ver las fotos que acompañan este Approach, qué tiene de interesante el Fear Factor. Bueno, déjenme adelantarles que mucho. Para comenzar, la historia del juego es algo así como una mezcla de Blade Runner, lo mejor de las animaciones japonesas (o animé) y el desarrollo de una de las obras de arte para la Play de la gente de Capcom: Obviamente estamos hablando del Resident Evil.

Es necesario mencionar el juego de los zombies porque el Fear Factor tiene muchos aspectos que lo asemejan con el Resident: Tanto los personajes, poligonales en un fondo pre-renderizado o dibujado; como la historia, que prometen va a ser realmente atrapante. De todas formas el Fear Factor tiene mejoras que se podrán observar en el nuevo capítulo de la saga Resident Evil, como los fondos animados (en este caso por una ciudad apocalíptica en estado de ebullición constante, con tráfico imposible y superpoblación de lunáticos).

El haber mencionado a la película de Ridley Scott tampoco es casual. Es obvio que los programadores de Kronos se han inspirado terriblemente en Blade Runner, tal es así que todo el Fear Factor va a ser en formato letterboxed (con las dos bandas horizontales negras en los bordes, al igual que las películas cuando son transformadas para TV en el formato original), buscando así mezclar aún más el entretenimiento digital con la pantalla grande, y brindándoles la oportunidad de colocar los menúes del juego dentro de estas bandas negras, para no interrumpir lo que está sucediendo en el juego ¡Bastante original!

Según parece, la gente de Eidos sigue buscando que sus nuevos personajes sean catalogados como anti-héroes (basta mencionar al Soul Reaver), y los tres caracteres del Fear Factor tienen un sólo propósito: Rescatar la hija de un acaudalado empresario nipón antes que los patovicas que ha mandado el business man, pero no por una cuestión de honor sino porque quieren ver los presidentes muertos que de otra manera nunca van a cobrar. Como pueden ver, un grupo bastante materialista.

Por lo que se pudo ver en la exposición E3 el Fear Factor va a estar centrado principalmente en la acción, con tirines por doquier eliminando mafiosos a diestra y siniestra, sin importar el costo de las municiones en este apocalítico mundo.

Lo único que esperamos es que el manejo de las cámaras (algo crucial en juegos que utilizan la perspectiva en tercera persona) sea lo suficientemente claro para no perdernos nada de la acción. De todas formas, si parte de la insipiración del Fear Factor fue la saga Resident Evil, podemos quedarnos tranquilos.







Una secuencia en la que se puede ver las pocas pulgas que tiene la niña, y cómo resuelve los problemas...



Fecha de salida: Diciembre de 1999
Información en Internet: www.eidos.com

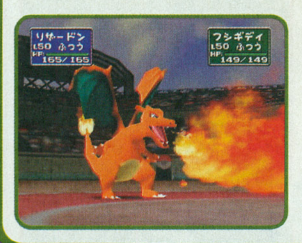


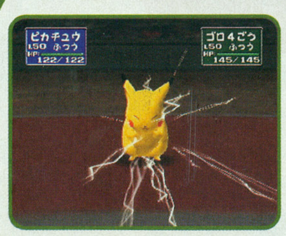
Pokemon Stadium

Desarrollado por: Game Freak
Distribuido por: Nintendo

Después del fenomenal éxito que la serie en la que aparecen estos simpáticos bichitos está teniendo en todo el mundo, era lógico pensar que tarde o temprano los títulos que usan esta licencia empezarían a inundar los mercados, y la Nintendo 64 no es la excepción.

Pokemon Stadium nos colocará en los zapatos de un "Pokemon Trainer" y el juego será una especie de RPG por turnos en el podrán participar hasta cuatro personas al mismo tiempo. El objetivo del juego será el de derrotar a los "monstruitos" de los otros "Pokemon Trainer" usando las criaturas que vayamos creando a medida que logremos progresar.







Una de las opciones más espectaculares que tendrá este juego es que nos permitirá conectar la N64 con el Game Boy Color por medio de una interface, para que de esa manera podamos usar los "Pokemon" que hayamos obtenido en la versión de Game Boy.

Esto no significa que para poder jugarlo sea necesario tener esta interface junto con un Game Boy Color, pero sin duda es un agregado muy original para este juego, que promete ser de lo mejor.

Pokemon Stadium ya está muy próximo a salir a la venta en Japón y al parecer, la versión americana demorará un par de meses más, así que seguramente vamos a tenerlo entre nosotros para el mes de Octubre.



Fecha de salida: Octubre de 1999
Información en Internet: www.nintendo.com







Army Men: Sarge Heroes

Desarrollado por:3DO
Distribuido por: 3DO

Este es el segundo título de la saga Army Men que estará disponible para las consolas, y en esta ocasión los usuarios de la Nintendo 64 lo podrán disfrutar primero, con una salida posterior de su par en la Playstation. Nuevamente asumiremos el rol del Sargento, soldado de plástico líder del Ejército de la Compañía Verde Bravo. El juego nos pondrá al mando del sargento en tercera persona, y con nuestros compañeros deberemos destruir, para variar, al ejército naranja, que buscará todo tipo de armamento, al igual que nosotros, para eliminar a los contrarios de la faz de la Tierra (o de la cocina o el baño).

La diferencia principal entre este juego y el Army Men 3D para Play es que los escenarios contendrán lugares tan dispares como las bahías que se encontraban en el título antes mencionado y el lavamanos o el inodoro del baño, por ejemplo. Lo que se dice "Guerra Sucia"!

Obviamente, la capacidad gráfica de la Nintendo hace que el juego se vea increíblemente bien, y ha permitido incorporar nuevas armas como el rifle sniper. Por supuesto no faltarán la clásica cocina de juguete y la lupa, que derrite a sus objetivos sin piedad. Y si la lucha contra la consola no nos parece divertida, el Army Men: Sarge Heroes incorpora la posibilidad de competir en la misma máquina con tres amigos más (obviamente la Playstation va a tener que utilizar los multi-tap para este propósito, aunque por el momento no se sabe si la versión de Play soportará multiplayer para cuatro jugadores). En síntesis, diversión garantizada para los usuarios de la Nintendo.

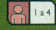




La capacidad gráfica de la Nintendo hace que el juego se vea increíblemente bien.



Fecha de salida: Finales de 1999
Información en Internet: www.3do.com







Soul Fighter

Desarrollado por: Toka / Piggyback Entertainment
Distribuido por: No hay información disponible

La vida de los programadores de juegos no es nada fácil. Si no nos creen pregúntenles a la gente de Toka que tienen este juego en etapas avanzadas de producción (y que además nos parece bárbaro) y sus representantes, Piggyback Entertainment, todavía no pudo conseguirles un contrato de distribución.

De lo que sí estamos seguros es que deseamos que Soul Fighter (SF) vea la luz, ya que por lo que pudimos ver y averiguar, puede llegar a ser uno de los mejores títulos para la Dreamcast.

La gente de Toka, - que ya tiene experiencia en el desarrollo de videojuegos gracias a títulos como Legend para la Super Nintendo o el Burning Road para la Playstation -, son auténticos fanáticos de los arcades del estilo del Double Dragon y sobre todo de Golden Axe, un inolvidable clásico de Sega. Su meta con este SF es llevar la jugabilidad hiperadictiva de estos dos títulos a la Dreamcast.

El juego está siendo programado con librerías de la compañía 3dfx, específicamente el API Glide 2.5 que es similar en calidad a lo que Midway consiguió con el San Francisco Rush o el NFL Blitz en los videos, o sea, una masa.

Aunque como en Golden Axe tendremos la opción de seleccionar a uno de tres caracteres (un guerrero, una espía y un misterioso mago) para controlar durante el juego, SF no será solo masacrar horda tras horda de enemigos, y para asegurarse de que la trama del juego sea algo interesante, se contrató la ayuda de libretistas profesionales para la creación del argumento.

Con gráficos realmente increíbles que corren a 60 cuadros por segundo y alrededor de 40 enemigos diferentes a los que derrotar, que por cierto no son nada tontos, y al contrario de lo que ocurría en los arcades de este estilo de otros tiempos, no se dedicarán únicamente a acercarse a nosotros y pegarnos. Estos engendros se esconden tras las rocas, se agachan para esquivar nuestros ataques y emiten alrededor de 10 movimientos diferentes de agresión, por lo que será realmente difícil saber con cuál nos van a intentar partir la cabeza en dos a cada momento.

Como no podía ser de otra manera, al final de cada escenario, el "jefe" (o la "gorda" término con el que alguna vez bautizó en nuestra redacción a este tipo de enemigos Santiago, y ahora le quedó para siempre a estos personajes tan odiados por los jugadores) nos traerá más de un dolor de cabeza, ya que tienen la particularidad de ser gigantescos y bastante difíciles de matar.

Aunque todavía la gente de Toka no nos podía confirmar el rumor de que el juego corre sobre la placa Naomi de Sega, sí nos aseguró que ya están en tratativas con una compañía Japonesa para llevar este SF a los arcades, y que también cabe la posibilidad, si todo sale bien, de que sea convertido en su momento a la Playstation 2 y (dada su compatibilidad con las librerías de 3dfx) a la PC.

Con más de 13 horas de juego con cada personaje, Soul Fighter se presta para ser uno de los primeros arcades de acción que va a romper todo en el inminente lanzamiento de la flamante consola de Sega en los Estados Unidos.

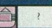
Al igual que en el Golden Axe, tendremos la opción de elegir a uno tres caracteres: Una espía, un guerrero o un misterioso mago.





Cabe la posibilidad de que el juego sea convertido para la futura Playstation 2.

Fecha de salida: Septiembre de 1999
Información en Internet: No hay información disponible

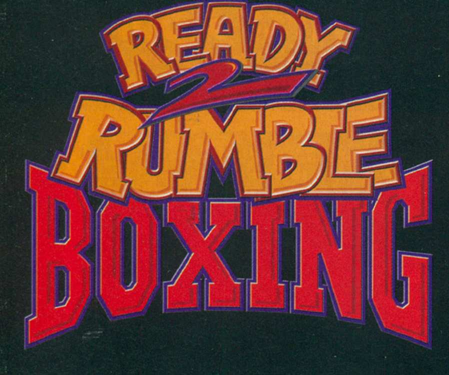










Ready 2 Rumble Boxing
Desarrollado por : Midway
Distribuido por : Midway
Fecha de Salida : 9-9-99



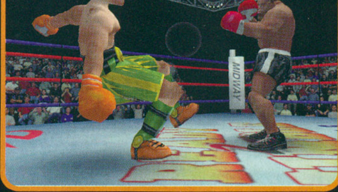


Sin duda una de las sorpresas de la Exposición E3, fue este espectacular arcade de boxeo, que es el heredero indiscutido del ya clásico "Punch Out!"

Impresionante. Sin temor a equivocarnos, podemos decir que el Ready 2 Rumble fue una de las sorpresas más agradables de la Exposición E3, y también la más divertida. Es que el juego es tan simple y efectivo, que uno no puede hacer otra cosa que compararlo con un clásico de los arcades que se llamaba "Punch Out!"(y que los más jovatos en las lides de los videojuegos recordarán con una sonrisa mientras leen estas líneas).

Simple pero efectivo

En pocas palabras se puede explicar perfectamente el funcionamiento del juego, así de sencillos son sus controles. Para comenzar, hay dos barras en la parte superior de la pantalla para cada boxeador, una con la energía y otra con la estamina (el cansancio de nuestro boxer). A cada golpe que recibimos en la trucha o cualquier parte del cuerpo, la barra de energía baja, y a cada golpe que le propinamos a nuestro adversario, la de estamina se achica. Para que la segunda se agrande, sólo hay que esperar unos cuantos segundos con la defensa levantada. Pero eso no es todo: El chiste adicional es que si logramos conectar un golpe cuando nuestra barra de estamina está a full, el juego nos dá una letra de la palabra RUMBLE, y al completarla nuestros guantes brillarán, y por unos momentos nuestra estamina no bajará, por lo que habrá que aprovechar para que nuestro contrario tenga y guarde.



Izquierda, derecha!

El control es igual de sencillo, sólo basta apretar los botones y mover el control hacia alguna dirección, para propinar diferentes golpes, y con el botón de defensa (los gatillos en el caso de la Dreamcast) uno puede hacer movimientos para esquivar. Súper fácil, uno de los puntos a favor del R2RB.

Por el otro lado no hay que olvidarse de las expresiones faciales de los boxeadores (más de 120) que son una risa. Demuestran desde el más absoluto dolor hasta el aburrimiento más profundo por el encuentro.

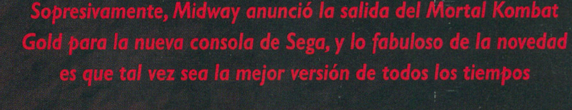
Midway además prometió sangre y el cambio de las texturas en los boxers para que uno disfrute poniéndole el ojo morado al vecino.

Sin duda, uno de los juegos que más prometen para la Dreamcast, y si la gente de Midway hace las cosas bien, uno



Mortal Kombat Gold

Mortal Kombat Gold
Desarrollado por : Midway
Distribuido por : Midway
Fecha de Salida : 9-9-99


Sopresivamente, Midway anunció la salida del Mortal Kombat Gold para la nueva consola de Sega, y lo fabuloso de la novedad es que tal vez sea la mejor versión de todos los tiempos

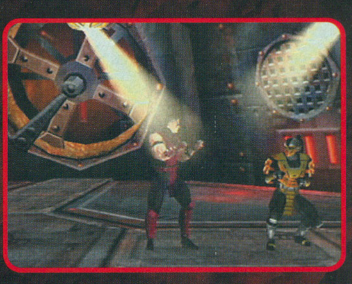
Viendo hace un par de días atrás la televisión me di cuenta lo importante que es la marca "Mortal Kombat", sin duda ya consagrado como el más famoso juego de pelea de todos los tiempos. No bien uno sintoniza el canal de Warner, puede ver los capítulos de la serie para TV, que para ser sinceros no está tan mal hecha. Y si uno hace un poco de memoria, puede recordar, casi sonriendo por los penosos gráficos si se los compara con los juegos actuales, a los luchadores del Mortal Kombat original, con unos cuantos cuadros de animación, que en comparación parecen sacados de las películas del cine mudo. Y ni hablar de las dos películas para la pantalla grande, bastante penosas por cierto, pero mil veces más efectivas que la bazofia de Street Fighter. Con todo esto quiero decir que no importa los encontronazos que sufra la licencia, los fans parecen quererla aún más.

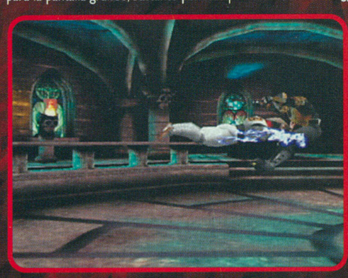
Un paso lógico

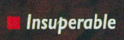
Era casi cantado que con una máquina tan poderosa como la Dreamcast un Mortal Kombat tenía que hacerse presente. Lo que nunca imaginamos que tan pronto, y con tan buenas noticias para los fans, como por ejemplo el ingreso de algunos luchadores clásicos, como Cyrax, Mileena, Baraka, Kitana y Kung Lao. El juego en sí es casi idéntico al Mortal Kombat 4 de los arcades, aunque me atrevería a decir que por lo que se pudo ver en la Exposición E3, en este caso la conversión supera ampliamente al original. Esto es gracias al poder de la consola de Sega, y como los desarrolladores de Midway están tratando de aprovechar al máximo las capacidades de la máquina, vamos a poder apreciar nuevos efectos de luces, sonido, y algún que otro escenario de combate nuevo, para el deleite de la kombatmanía.



Los luchadores que participarán en este nuevo kombate son bien conocidos por los fans de la saga.


Se están aprovechando al máximo las capacidades de la Dreamcast para nuevos efectos, como las luces.




Insuperable

No bien tuvimos en nuestro poder las fotos quisimos hacer esta nota, para que pudieran disfrutar con nosotros lo que sin duda puede ser el mejor Mortal Kombat de todos los tiempos. Ahora sólo nos queda esperar hasta fin de año, para internarnos nuevamente en el reino de Shao Kahn luchando por la libertad de la toda la raza humana. ¡Fight!





Final Test

reviews indispensables

Playstation

Lo mejor del mes



Driver



Ape Escape

Nintendo 64







Game Boy



Dreamcast



Aprendan nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!

Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!

Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



Soul of the Samurai



Por: Santiago Videla

Una de las primeras sorpresas con las que me topé este mes, sin duda fue esta nueva producción de la gente de Konami, sobre todo porque después de haber hecho títulos como Metal Gear Solid y Silent Hill, realmente no me esperaba comerme semejante garrón.
Soul Samurai es una especie de aventura de acción, que se ve de una forma muy parecida a la de los Resident Evil, ya que sus escenarios son pantallas en 2D combinados con personajes en 3D, sólo que este juego está ambientado en la época de los guerreros Samurai.
Para empezar, gracias a que absolutamente todo el texto del juego está en jeroglíficos ponja, del argumento no puedo decir ni mu, porque todavía no se cómo se llama el protagonista.
En cuanto al juego en sí, todo lo que puedo decir es que la baja calidad de sus escenarios le quitan las ganas de jugarlo a cualquiera y lo peor de todo es que a pesar de que los modelos de los personajes zafan bastante, sus movimientos son una verdadera momia y la variedad de golpes es muy escasa.
Sin temor a equivocarme, creo que cuando en Konami aceptaron hacer este juego, debieron estar pensando en alguna otra cosa, porque dudo que alguien en su sano juicio pueda aprobar semejante cáncer.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com

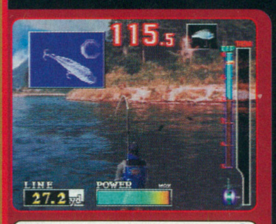


Lo Mejor: Los modelos de los personajes

Lo Peor: Es una momia ponja

39%

Fisherman's Bait



Por: Martín Varsano

Hay que reconocer que ni bien uno empieza a probar este tipo de juego, en el cual se puede practicar la pesca virtual, se le va tomando gustito a la cosa. E innegablemente el Fisherman's Bait, de Konami, es por el momento el mejor juego de este género para la Playstation. ¿Cuál es la razón? Se puede resumir en una palabra: simpleza. El juego es muy sencillo de aprender, y a los pocos minutos uno está enfrascado en un torneo (el modo principal del juego, en el cual visitaremos tres lagos en los cuales competiremos contra otros pescadores para ver quien totaliza el peso mayor en la pesca de los tres días que dura el torneo), y dejenme decirles que para un juego de estas características uno se encuentra bastante inmerso en la tarea de derrotar a los demás, para convertirse en el mejor pescador del barrio.
Como si fuera poco, el juego incorpora la posibilidad de jugar con un amigo en la misma consola con la pantalla dividida, y hace un excelente uso del joystick análogo, sin envidiarle absolutamente nada al gamepad especial de la Dreamcast, por ejemplo.
Tal vez el único punto flojo del juego sean los escenarios, que están digitalizados y no renderizados, y la verdad que yo me quedo con la segunda opción.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com



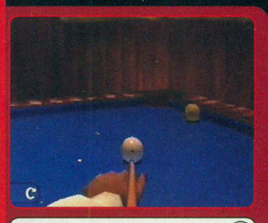
Lo Mejor: Pescar desde casa

Lo Peor: Los fondos

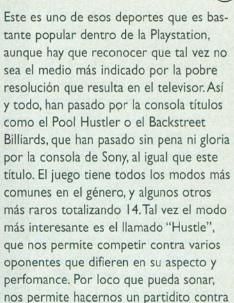
77%



Ultimate 8 Ball



Por: Martín Varsano



Este es uno de esos deportes que es bastante popular dentro de la Playstation, aunque hay que reconocer que tal vez no sea el medio más indicado por la pobre resolución que resulta en el televisor. Así y todo, han pasado por la consola títulos como el Pool Hustler o el Backstreet Billiards, que han pasado sin pena ni gloria por la consola de Sony, al igual que este título. El juego tiene todos los modos más comunes en el género, y algunos otros más raros totalizando 14. Tal vez el modo más interesante es el llamado "Hustle", que nos permite competir contra varios oponentes que difieren en su aspecto y perfomance. Por loco que pueda sonar, nos permite hacernos un partidito contra el mismísimo Satanás, aunque personalmente no recomendaría apostar nada con el en particular.
Para los principiantes, existe un tutorial bastante completito, que nos da las premisas básicas para convertirnos en un as del taco.
Por último, vamos a hacer mención de los gráficos del juego, que son correctos para la Play, aunque de vez en cuando el juego tiene algunos problemas y se enlentece terriblemente. En síntesis, es un juego de pool solamente recomendado para los seguidores del género, que quieren practicar un poco sobre el verde paño.

Compañía / Distribución: Mirage / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com



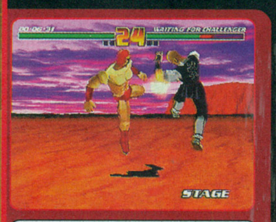
Lo Mejor: La física del juego

Lo Peor: Una simulación más

60%



Fighter Maker



Por: Martín Varsano

Este es sin duda el arcade de lucha más extraño que ha pasado alguna vez por mis manos. La razón es bien simple: Fighter Maker es en última instancia, un arcade de lucha. Primeramente es un utilitario que nos permite crear los movimientos de nuestro luchador como nos plazca.

En primer lugar hay que elegir uno de los 20 luchadores preestablecidos (un punto en contra para el juego, no se puede alterar el aspecto físico de los contendientes), y luego de ponerle el nombre y otros datos, nos podremos internar en la modificación de sus movimientos, indicando primeramente la posición inicial, luego dos en el medio, y luego la final. El programa se encarga de unirlas con movimientos suaves. Luego de efectuar este trabajillo, también hay que determinar a dónde va a parar, por ejemplo, el puñetazo que hemos creado, y que potencia tiene. Luego se le pueden agregar los sonidos, y presto! Nuestra toma de lucha favorita es ahora parte del Fighter Maker.

Ahora vienen los consejos: Estén preparados a dedicarle bastante tiempo al juego, y tengan a mano varias memory cards, ya que cada luchador "toqueteado" requiere una completa! Si están dispuestos a estos dos sacrificios, el juego resulta muy interesante, aunque no le podamos poner esa campera de cuero con tachas a nuestro "pollo".

Compañía / Distribución: ASCII Entertainment

Dirección de Internet: No hay información disponible

1 | 15



Lo Mejor: Poder crear nuestros golpes

Lo Peor: Hay sólo 20 luchadores para elegir

80%

Croc 2



Por: Martín Varsano

Croc 2 es, como se podrán imaginar por el número luego del nombre del bicharraco, la segunda parte de este arcade de Fox Interactive. Y como ocurre generalmente en el mundo de los videojuegos, las segundas partes suelen ser mejores que las primeras, y éste es el caso del Croc 2.

Al igual que en la primera parte, el malvado barón Dante está de vuelta entre nosotros, raptando a los Gobbos, y por supu, será nuestra responsabilidad ponerlos a salvo. En esta ocasión Croc visita una isla que está dividida en cuatro secciones, cada una con un objetivo particular. Lo interesante es que se pueden hacer en el orden que querramos, algo que viene muy bien si en alguna parte de nuestra aventura nos vemos trabados.

Para efectuar la difícil tarea el coco dispone ahora de nuevas habilidades (como por ejemplo saltar entre enredaderas a lo Tarzán), o cambiar los cristales por power-ups en las ciudades. Y esto viene al pelete ya que el juego es infinitamente más difícil que su antecesor, por lo que hay que estar preparados para intentar varias veces algunos escenarios, que contienen en muchas ocasiones saltos complicados de efectuar, y que la cámara no nos ayuda a realizar. Pero bueno, si son de la gente paciente, y que sabe disfrutar de este tipo de arcades, bienvenidos al mundo de Croc!

Compañía / Distribución: Fox Interactive

Dirección de Internet: www.foxinteractive.com

1 | 1



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: La dificultad

70%

VIVA Football



Por: Maximiliano Peñalver

Para que un juego de fútbol para Playstation se destaque, por lo menos tiene que hacerle frente al (hasta el momento) imbatible Winning Eleven de Konami. VIVA Football realmente lo intenta (y mucho) pero falla en aspectos fundamentales que detallaremos a continuación. El Winning Eleven no le debe su popularidad a sus gráficos, ni a su sonido, ni a su engine, sino al elemento que lo hace lo que es: su jugabilidad. VIVA Football se destaca en todos los demás aspectos (aunque tampoco es superior al WE) pero falla en donde el otro pega más fuerte. La gente de Crimson (los programadores) intentaron crear un juego de fútbol bastante complejo, pero se les fue la mano con la cantidad de botones a memorizar, con el agravante de que cada uno de estos ejecuta varias funciones según se lo presione una vez, dos (rápidamente) o se lo mantenga presionado durante un período de tiempo (variable!). Pese a todo VF tiene algunos detalles interesantes como la inclusión de todos los equipos de los mundiales desde el 58 al último y la posibilidad de mezclar los equipos "tal cual" de mundiales tan dispares como el del 78 y el del 90 es muy interesante. Por último no podemos dejar pasar el palito del equipo de desarrollo ingles en la introducción del juego, en donde supuestamente se muestran escenas memorables de los mundiales vía render y una de ellas es la famosa "mano de Dios" del genial Maradona. Se ve que todavía se quedaron calentitos. VF es un juego que safa, pero sólo para aquellos con paciencia para aprenderse los controles a fondo y que ya estén cansados de la saga de Konami.

Compañía / Distribución: Crimson / Virgin Int.

Dirección de Internet: No hay información disponible

1 a 2 | 14

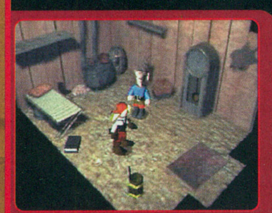


Lo Mejor: La cantidad de equipos históricos

Lo Peor: Complicado de controlar

69%

Shadow Madness



Por: Martín Varsano

Este juego de rol fue realizado por gente que alguna vez supo enlistar las filas de Square, pero vaya a saber uno porque parece que en el camino desde las oficinas de Square a las de Crave deben haber sufrido algún tipo de accidente o algo, porque lamentablemente la magia que suele haber en la compañía que ahora distribuye EA no está presente en este juego de rol. Veamos: Desde los primeros cinco minutos uno sabe en qué se inspiraron para realizar este Shadow Madness: Obviamente el Final Fantasy VII. La historia del juego es más o menos la siguiente: Nosotros controlamos a Stinger, un muchacho que ha presenciado el aniquilamiento de su poblado. Como piensa que es el único sobreviviente, sale a investigar, encontrando en su camino a Windfall un aspirante a mago que sufrió la misma suerte (parece que aniquilar poblados está de moda), y a Harv-5, un granjero automatizado. De ahí en más recorreremos el mundo tratando de resolver lo que ocurrió. Y como decíamos anteriormente, una lástima que el juego no sea todo lo que debió ser, ya que los gráficos, las animaciones y los mini juegos dejan bastante que desear. De todas formas, es un RPG pasable para todos los que estén esperando la nueva obra maestra en inglés de la gente de Square: El Final Fantasy VIII, y quieran seguir entrenando un poco los dedos con el gamepad.

Compañía / Distribución: Crave Entertainment

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Un RPG del montón

Lo Peor: Un RPG del montón

62%

Ape Escape



Por: Martín Varsano

Y sí, tuve suerte y me tocó revisar el Ape Escape como esperaba desde el número pasado, y tengo que reconocer que el juego es sencillamente imperdible. Tal vez no sean los gráficos del mismo, que no son tan exquisitos como los del Crash 3, pero hay que reconocer que cuando la gente de Sony mete mano en muchas ocasiones se producen juegos maravillosos como éste.

Para comenzar, se merece de por sí un premio por ser tan original. Sí, ya sé que es un juego de plataformas, pero el uso del joystick análogo es insuperable, y demuestra que el aparatito de Sony todavía tenía mucho para ofrecer. ¡Increíblemente gracias al Ape Escape me di cuenta de que había dos botones que nunca había utilizado en los controles análogos! Eso y la utilización de los dos controles de manera simultánea (algo que parece difícil pero es bien sencillo) ya lo hacen merecedor del puntaje. Obviamente la historia es divertida: Un mono accidentalmente utiliza un casco que se ha inventado para mejorar la inteligencia de quien lo utiliza, y el macaco hace terrible revuelta enviando a otros monos a través del tiempo. Nuestra tarea será entonces, recuperar los simios para por último enfrentarnos al mono original. Vale la pena comprar el gamepad por este juego (si todavía no lo tienen), creanme.

Compañía / Distribución: SCEA / SCEI

Dirección de Internet: No hay información disponible

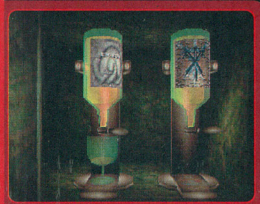


Lo Mejor: Cómo utiliza el gamepad análogo

Lo Peor: ¡Nada! ¡Es sensacional!

93%

Echo Night



Por: Martín Varsano

Antes que nada, quiero decirles que si ya han jugado a maravillas como el Silent Hill o el Resident Evil, no van a encontrar demasiada adrenalina en el Echo Night. No me malinterpreten, el juego es un buen intento de la gente de From Software, con una historia interesante desde el principio, pero le falta ese misterio que hace que se nos paren los pelos de la nuca (los que han jugado a cualquiera de los dos juegos anteriormente mencionados saben a lo que me refiero). Gran responsabilidad por esta falencia se debe a que el juego se desarrolla en su mayor parte en silencio, y la música aparece cuando solemos confrontar a algún espíritu maligno.

Salvar espíritus es una parte importante en el juego, ya que luego se pueden utilizar para cambiar por pociones. Pero hay que tener cuidado, ya que los espíritus en muchas ocasiones suelen dejar algunos objetos más pequeños (como llaves), y si no se toma el trabajo de revisar el suelo minuciosamente, podemos correr el riesgo de dejarnos algún ítem importante, que más adelante vamos a necesitar y nos encontraremos apagando la máquina con una frustración difícil de describir.

Otro tema que puede resultar poco agradable para los jugadores es que el juego es demasiado corto. Poniéndose las pilas, en una tarde se puede terminar tranquilamente, y la verdad que no da ganas de repetir la experiencia.

En síntesis, una aventura sólo recomendable para los fans del género, que estén dispuestos a pasar un rato agradable.

Compañía / Distribución: From Software / Agetec

Dirección de Internet: www.agetec.com



Lo Mejor: Buenos acertijos

Lo Peor: Demasiado corto

55%



Lunar: Silver Star Story



Por: Santiago Videla

Hace aproximadamente seis años, la primera versión de esta aventura RPG hizo su debut en las pantallas de los que por aquel entonces se maravillavan con los juegos del viejo y querido Sega Megadrive.

Lunar Silver Star Story no es un nuevo título en lo que seguramente fue una de las sagas más espectaculares de todos los tiempos, sino que se trata de una reedición.

Esta versión tiene algunos gráficos y sonidos hechos a nuevo, y tal vez lo mejor que por lo menos en mi caso, pude encontrarle, son las espectaculares secuencias intermedias, que están hechas con un estilo muy similar a los animé japoneses.

Gráficamente, el juego demuestra claramente que ya tiene seis largos años a cuestas, ya que los gráficos de los escenarios y muy especialmente de los personajes tienen el mismo aspecto que el de los juegos de las viejas consolas de 8 bits y mejor ni hablar de las animaciones de los personajes.

Actualmente, en muchos medios están hablando las mil maravillas de este juego, sobre todo por su argumento, pero en mi opinión, a pesar de que su historia es realmente muy buena, por momentos sus gráficos y sus movimientos son tan ridículos, que ni el que lo hizo se la cree y a menos que se hayan enganchado con los títulos originales y quieran volver a vivir más de lo mismo, les sugiero que lo dejen descansar en paz.

Compañía / Distribución: Working Designs

Dirección de Internet: www.workingdesigns.com



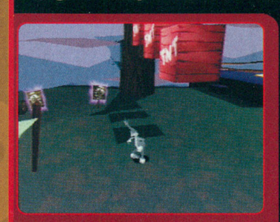
Lo Mejor: El argumento

Lo Peor: Los gráficos arcaicos

57%

Bugs Bunny Lost in Time





Por: Martín Varsano

Y seguimos con los arcades de plataforma en 3D, en esta ocasión con uno de los personajes más venerados de la Warner: El conejo Bugs Bunny, que accidentalmente pone en funcionamiento una máquina del tiempo que lo llevará a través de 21 niveles recorriendo la historia de la humanidad, en lugares tan extraños como la época medieval y la década del 30 (obviamente, lugares ya conocidos por el conejo en su periplo cartoonístico).

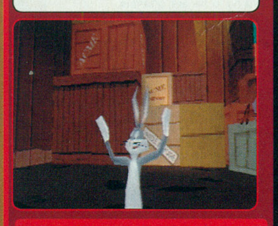
El traslado a la tercera dimensión del conejo está bastante bien lograda, y puede realizar una buena cantidad de cosas, que están muy bien explicadas en el nivel inicial, algo así como un tutorial. Además, el juego es ideal para los más chicos, ya que tiene la opción (algo extraño por cierto) de poner todos los textos y las voces en castellano.

En nuestro periplo por el tiempo vamos a encontrar a los archi-rivales del conejo, gente por nosotros conocida como Elmer-Fudd y el Marciano Marvin, entre otros.

El manejo de la cámara está bastante bien logrado (buen trabajo de Infogrames), y tal vez el único punto criticable sean los gráficos, que son fluídos, pero tal vez se ven un poco lavados. Así y todo, este primer juego del conejo de la Warner es un excelente intento, y por el otro lado tiene el tema de los idiomas, algo poco visto en los títulos de Playstation.

Compañía / Distribución: Infogrames

Dirección de Internet: www.infogrames.com



Lo Mejor: Está en castellano

Lo Peor: Gráficos algo lavados

65%

Monaco Grand Prix



Por: Martín Varsano

Velocidad. Al parecer esa fue la consigna al realizar el Monaco Grand Prix de Ubisoft, y debo reconocer que esta materia la pasaron con las más altas notas. El juego tal vez no se vea tan bien como su par de la Nintendo 64, pero lo supera ampliamente en la cantidad de cuadros por segundo (aún con muchos autos rodeándonos). Por el otro lado, también hay que reconocer que el manejo del auto con el gamepad análogo es una joyita, tanto para la conducción de nuestro bólido como para la velocidad del mismo.

Tal vez lo más importante de el Monaco es que está bien posicionado en la delgada línea que separa a los arcades de los simuladores, teniendo algunos aspectos que lo hacen muy entretenido pero que sin embargo no lo hacen un producto extremadamente sencillo, de esos que se tiran a las pocas horas de juego.

Lamentablemente, no todo es una maravilla en este título, y desde el fondo de mi corazón lamento el hecho de que no tenga las licencias oficiales de la F1, ni que se pueda competir contra los autos de la computadora cuando se realiza una carrera en Multiplayer (el Monaco Grand Prix soporta hasta 4 jugadores simultáneos).

En fín, este título es sumamente recomendable para todos los que quieran vivir esa sensación de velocidad de los F1.

Compañía / Distribución: Ubi Soft

Dirección de Internet: www.ubisoft.com



Lo Mejor: Los controles

Lo Peor: La falta de la licencia oficial

81%



Chocobo Racing



Por: Martín Varsano

En poco tiempo más vamos a tener en nuestras manos el nuevo juego de Crash, que en esta ocasión (como habrán podido ver en el preview del número anterior) es un arcade de características similares al Diddy Kong Racing o tantos otros.
Mientras el título no aparece, podemos contentarnos con este nuevo producto de la gente de Squaresoft, obviamente apuntado a un público más chico o fanático absoluto de los juegos de Square (léase la saga Final Fantasy). Si te podés ubicar en uno de estos grupos, seguramente el juego te va a brindar muchas horas de entretenimiento (especialmente el modo story para los más pequeños). Ahora, si por el otro lado nunca te interesaron los juegos de la compañía, tal vez no te importe que detrás de este arcade de carreras con gráficos súper-cute se encuentren todos los personajes de la galería de Square, como Cis, Squall y Cloud, y hasta Aya de Parasite Eve, que se pueden conseguir luego de sobar el control un buen rato.
Como es obvio, la música es perfecta, ya que es ni más ni menos que canciones remixadas de la saga Final Fantasy, y los power-ups que se encuentran en la ruta (para sacar de la competencia temporariamente a nuestros enemigos) tienen que ver con este atrapante mundo que la gente de Square supo construir.

Compañía / Distribución: Square Soft / EA
Dirección de Internet: www.squaresoft.com



Lo Mejor: Los personajes de Square

Lo Peor: Es parecido a todo lo demás

68%

Actua Ice Hockey 2



Por: Martín Varsano

Este deporte, que tiene infinidad de adeptos en los Estados Unidos y Canadá, de a poco se va metiendo en el corazón de los jugadores argentinos, tan acostumbrados al fútbol, y en segundo lugar, al básquet.
En esta ocasión, la gente de Gremlin ha mejorado la parte gráfica de su saga Actua Hockey con el engine del Actua Soccer 3, pero lamentablemente la calidad del juego por el momento no llega a los estándares de EA Sports, y tiene otro punto en contra: No posee la licencia oficial, lo que hace que los nombres de los jugadores (770 en 31 equipos) tengan pequeños "errores" para no tener que enfrentar los conocidos problemas legales. Una lástima, porque por el otro lado están las clásicas estadísticas de este tipo de deporte, con todos los datos que los fans adoran saber, pero el tema de los nombres molesta bastante.
Como era de suponer, el juego tiene todos los modos casi obligatorios: prácticas, exhibiciones, copas y la liga, además de un modo arcade en el cual se redujeron las dimensiones de la cancha, lo que hace mucho más dificultoso el pase entre los jugadores.
Así y todo, el juego en general deja un saldo positivo. Los controles están bien dispuestos, y unas flechas a los pies de nuestro jugador determinan los posibles pases. En síntesis, un buen juego de hockey.

Compañía / Distribución: Gremlin Interactive
Dirección de Internet: www.gremlin.co.uk



Lo Mejor: El manejo de los controles

Lo Peor: No tiene la licencia oficial

72%

Star Ocean



Por: Santiago Videla

Este nuevo RPG de la gente de Sony, es la continuación de un título que fue todo un clásico en la época de la Super Nintendo y según parece, es un juego bastante interesante como para ir teniendo en cuenta, mientras esperamos la salida de la versión americana de Final Fantasy VIII.
La principal característica de Star Ocean es que a lo largo del juego, los personajes tendrán la posibilidad de aprender una inmensa gama de habilidades que van desde cocinar, hasta reparar y operar complejas piezas de maquinaria.
Otro punto interesante de esta aventura es que las acciones que llevemos a cabo con nuestros personajes afectarán nuestro carácter y a medida que vayamos avanzando en el desarrollo de la aventura, las emociones que ambos protagonistas vayan experimentando, podrán modificar su forma de actuar con los demás.
En lo que a gráficos se refiere, la calidad de los personajes y los escenarios es muy buena y también vamos a poder ver algunos efectos especiales muy agradables.
El único problema que tiene Star Ocean es que la modalidad de pelea puede resultarle bastante confusa a los principiantes y a pesar de que ya la tengan clara con este tipo de juegos, la cosa puede seguir resultando incómoda... un consejo, traten de verlo antes de decidirse.

Compañía / Distribución: Enix / SCEA
Dirección de Internet: www.playstation.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: El modo de pelea

78%

World Driver Championship



Por: Maximiliano Peñalver

Vaya decepción que nos llevamos con este WDC para la N64. Sus increíbles gráficos nos hicieron comer el garrón de que estabamos ante el Gran Turismo de la Nintendo. Pero esa ilusión se esfumó en el momento en que nos pusimos al mando de los controles, y es que el control de cada uno de los treinta vehículos incluidos en este WDC (sin licencia de ningún tipo, aunque todos son parecidos a algún auto conocido) nos da la sensación de estar en una edición especial de Holiday on Ice gracias a las increíbles patinadas que se pegan estas bestias de acero, aún en el más seco de los asfaltos.
En el juego podemos participar de cuatro modos de competencia: Carrera rápida, campeonato, una carrera simple contra un amigo o entrenamiento. Durante el juego podemos conseguir los más de 30 coches disponibles, corriendo bajo la supervisión de alguno de los 15 equipos para los que podemos manejar.
Existen diez tipos de pistas diferentes, cada una con tres variaciones mínimas en su recorrido y la posibilidad de correrlas al revés. Con unos gráficos realmente espectaculares y una calidad discutible en casi todos los demás aspectos, WDC se convirtió (y ya van...) en otra de las grandes decepciones de este año para la Nintendo 64.

Compañía / Distribución: Boss Game Studios / Midway

Dirección de Internet: www.midway.com

1-2



Lo Mejor: Gráficos alucinantes

Lo Peor: Física de arcade de $2

54%

Command & Conquer



Por: Maximiliano Peñalver

Soy un enfermo del Command & Conquer. Esa es la pura verdad y cuando cayó en mis manos este nuevo cartucho para la Nintendo 64 la locura empezó nuevamente. Ahora, días después y con los ojos inyectados en sangre, les puedo asegurar que la espera realmente valió la pena. La N64 fue era la única consola para la que no existía una versión de esta fantástica saga y el hecho de que la gente de Looking Glass se haya tomado el trabajo de agregarle terrenos y unidades en 3D, es de agradecer ya que hasta renueva parte de su increíble jugabilidad.
El único aspecto que no pudo ser resuelto es el de las secuencias de presentación y las instrucciones entre misión y misión (cosa imposible de realizar en un cartucho) y fueron reemplazadas por combinaciones de imágenes fijas, sonidos y una voz de excelente calidad. Por otra parte el gran problema de tener que jugar con un mouse a este tipo de juegos quedó ampliamente resuelto con el excelente sistema de control ideado para esta versión.
Lo único que realmente se extraña es el modo multiplayer, pero acá hay que echarle la culpa a Nintendo y no a los programadores ya que si hubieran generado un modo de juego para dos personas en pantalla dividida, perdería la gracia ya que justamente todo consiste en no saber qué está haciendo el enemigo y por desgracia, la N64 no tiene opción de cable Link. ¿En qué estarían pensando los japoneses que la diseñaron? Ah me olvidaba, la música es IMPRESIONANTE.
En definitiva, si nunca jugaste a C&C y te gusta él genero, no lo pienses más y salí ya mismo a comprarte esta pequeña maravilla.

Compañía / Distribución: Looking Glass / Nintendo

Dirección de Internet: www.nintendo.com

1



Lo Mejor: El C&C con varias mejoras

Lo Peor: No multiplayer. Buaaa!

89%

Quake II



Por: Maximiliano Peñalver

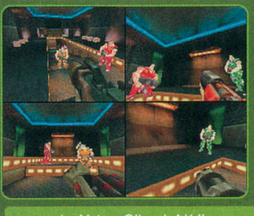
Es mi deber decirles que aunque Raster (la empresa que se encargó de la conversión) puso todo el esmero del mundo y las comparaciones son odiosas, no podemos dejar de pensar que Quake II es un juego creado para lucirse en computadoras.
Esta versión para N64 posee 19 niveles exclusivos para un solo jugador bastante divertidos, aunque demasiado simétricos en su diseño. Por otra parte algunas cosas fueron cambiadas y nuestro personaje ya no puede agacharse ¿? ni tampoco tirar granadas, aunque obviamente los niveles se pueden completar sin problemas ya que fueron diseñados bajo estas reglas, pero en el modo multiplayer (el verdadero alma del QII) realmente se extraña el poder acobacharse.
Entre lo bueno cabe destacar que QII no decae en velocidad aún cuando estemos jugando cuatro personas a la vez, y que las armas están todas ahí, aunque algunas pobremente animadas y otras como la Rail Gun prácticamente inútil sin la ayuda de un Mouse para apuntar con precisión. Por otra parte y aunque está incluido, el modo "capturar la bandera" con solo dos personas por equipo tiene menos sentido que jugar al solitario en multiplayer. Por otra parte la limitación de mapas (no podemos agregar ni modificar ninguno) le quita la variedad a este modo que todavía lo mantiene vivo casi dos años después de su lanzamiento en PC. QII es una conversión correcta, que cubre todos los aspectos posibles para una consola y que sin dudas llenará de satisfacción a los que desconozcan por completo las bondades de este juego en PC.

Compañía / Distribución: Raster / Activision

Dirección de Internet: www.activision.com

Soporta Expansión

1-4



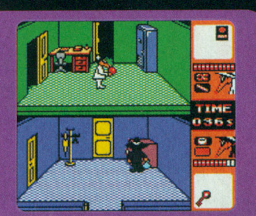
Lo Mejor: ¡QII en la N64!

Lo Peor: Las limitaciones en Multiplayer

79%



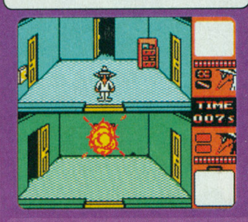
Spy vs. Spy



Por: Maximiliano Peñalver

Para los que no los conozcan Spy vs. Spy son dos agentes especiales, uno con traje blanco y otro con uno negro que se odian a muerte. Nunca se supo el por qué, pero parecería que el único objetivo que tienen en la vida es acabar el uno con el otro. Además de venir apareciendo desde hace muchísimos años mensualmente en la MAD (una revista americana que en un tiempo tuvo una versión en español que los más grandes recordarán) sino que fueron protagonistas en su momento de una trilogía de juegos de gran éxito.
En esta nueva aparición el objetivo sigue siendo el mismo, recuperar una valija (que sirve para poder cargar más de un ítem a la vez) y otros cuatro objetos para habilitar la vía de escape y salir carpiendo del lugar. El problema es que el otro agente está intentando hacer exactamente lo mismo. Para defendernos contamos con varios tipos de armas (palos, cuchillos, etc.) pero lo más interesante son las trampas. Podemos prepararle al otro agente un balde de agua sobre una puerta para que cuando intente entrar se bañe o directamente poner una bomba de tiempo que explotará en su cara si no sale rajando a los dos segundos de haber ingresado en la habitación que la contenga.
Spy vs Spy es una excelente opción para los usuarios de Game Boy Color que se torna en una pequeña gema si tenemos la posibilidad de jugar contra otro amigo linkeando dos aparatitos ¡Impresionante!

Compañía / Distribución: Kemco / Vatical Entertainment
Dirección de Internet: No hay información disponible
1 a 2
Soporta Link



Lo Mejor: Divertido, adictivo, frenético

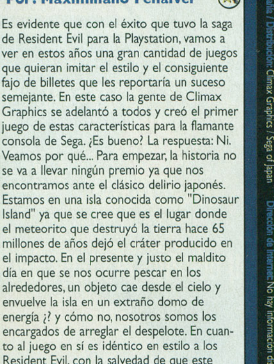
Lo Peor: Lo mejor es jugarlo de a dos

80%



Blue Stinger

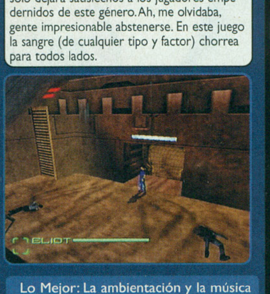




Por: Maximiliano Peñalver

Es evidente que con el éxito que tuvo la saga de Resident Evil para la Playstation, vamos a ver en estos años una gran cantidad de juegos que quieran imitar el estilo y el consiguiente fajo de billetes que les reportaría un suceso semejante. En este caso la gente de Climax Graphics se adelantó a todos y creó el primer juego de estas características para la flamante consola de Sega. ¿Es bueno? La respuesta: Ni. Veamos por qué... Para empezar, la historia no se va a llevar ningún premio ya que nos encontramos ante el clásico delirio japonés. Estamos en una isla conocida como "Dinosaur Island" ya que se cree que es el lugar donde el meteorito que destruyó la tierra hace 65 millones de años dejó el cráter producido en el impacto. En el presente y justo el maldito día en que se nos ocurre pescar en los alrededores, un objeto cae desde el cielo y envuelve la isla en un extraño domo de energía ¿? y cómo no, nosotros somos los encargados de arreglar el despelote. En cuanto al juego en sí es idéntico en estilo a los Resident Evil, con la salvedad de que este tiene serios problemas de cámara, los modelos de los personajes son bastante flojos y su animación es escasa y de baja calidad. También tiene algunas cosas originales, como la posibilidad de comprar nuestras armas y medicamentos en las máquinas expendedoras que se encuentran en la isla mediante las monedas que dejan los enemigos al morir, o detalles de calidad como una muy buena banda de sonido. Blue Stinger es un juego "bueno" que sólo dejará satisfechos a los jugadores empedernidos de este género. Ah, me olvidaba, gente impresionable abstenerse. En este juego la sangre (de cualquier tipo y factor) chorrea para todos lados.

Compañía / Distribución: Climax Graphics / Sega of Japan
Dirección de Internet: No hay información disponible
1
1



Lo Mejor: La ambientación y la música

Lo Peor: La cámara y las animaciones

69%



Red Line Racer



Por: Maximiliano Peñalver

Empezamos con los ports de PC a Dreamcast, desgraciadamente no podemos decir que con el pie derecho ya que lo que Imagineer hizo de la creación de Criterion no es para nada espectacular.
Red Line Racer falla en varios aspectos en los que un juego de motos no debería, como por ejemplo poseer un pésimo control sobre nuestro vehículo, aun con el soporte para el control análogo. Las pistas poseen poca variedad en el terreno y el estilo de competencias a los que tenemos acceso son pocos, el mejor de todos es similar al del Sega Rally en la que disputamos torneos de tres circuitos para intentar figurar entre los primeros del ránking y así ganarnos un espacio en el próximo grupito de tres carreras. Los gráficos, uno de los aspectos en los que "no podes" fallar si estas programando para Dreamcast, son meramente aceptables, con una iluminación decente si no entramos en detalles como la luz que proyecta nuestra moto, pésimamente realizada.
Aunque Ubi Soft nos informó que la versión americana poseerá mejor música, gráficos, inteligencia artificial y más pistas, lo que realmente no se tienen que olvidar de poner es la sensación de velocidad ya que nosotros la buscamos por todos lados y no la pudimos encontrar. Así como esta, Red Line Racer no es un juego que podamos recomendar, salvo para los ultrafanáticos del género que no puedan esperar más para jugar un juego de motos en la Dreamcast.

Compañía / Distribución: Criterion / Imagineer
Dirección de Internet: No hay información disponible
1 a 2
1



Lo Mejor: Los gráficos zafan

Lo Peor: Sonido calamitoso

49%

DRIVER

"Tenemos un trabajo que se está haciendo en la calle 15. Te necesitamos al amanecer. Ni un segundo antes, ni un segundo después. Andá a buscar a mis muchachos y traelos a la guarida con la mercancía. Ah, y ni te acerqués al lugar si los policías te están pisando los talones, ¿ok?..."

Compañía / Distribución: Reflections / GT Int.
En Internet: www.gtinteractive.com

Vaya a saber uno cuál es el motivo (habría que meterse en los sesos de algún jugador empedernido) pero uno de los grandes sueños de todos los que posan las manos en algún gamepad (de la consola que toque en cuestión) es pertenecer a la gran familia conocida como "la mafia". No importa de qué tipo: Japonesa, Italiana, Jamaiquina... lo importante es ser parte de esa selecta elite, claro que sin todos los problemas legales que trae consigo. Muchos juegos nos han dado la oportunidad de sentir el gustito de estar fuera de la ley, y hay que reconocer que es cautivante. El ejemplo más cabal es sin duda el Gran Theft Auto, en el cual eramos un maleante que recibía órdenes por teléfono (nunca se debe conocer a los patrones) y luego emprendía su viaje hacia lo más profundo de la ilegalidad, robando autos y pisando peatones, si era necesario.

Una nueva dimensión

Obviamente, muchos de los que disfrutamos el Gran Theft sentimos que faltaba algo para conpletar el gran círculo mafioso: La tercera dimensión. Los desarrolladores del juego antes mencionado prometieron que para su segunda parte la tan esperada transformación a 3D, pero los muchachos de Reflections se adelantaron y nos brindaron este fabuloso Driver, un juego que sin lugar a dudas es por el momento "el rey" de los arcades de este tipo, por tener un engine impecable (hay que tener en cuenta que la Playstation, como hemos mencionado anteriormente, se encuentra en su última época de gloria), una música que encaja perfectamente con la ambientación de la historia (situada en la siempre ponderada década del '70) y tantas otras cosas que de a poco vamos a comenzar a detallar. Los que tengan fiaca y quieran ir directamente a la puntuación, miren cuánto se mereció esta maravilla, y vayan corriendo a conseguirlo para no perderse un segundo más de la intensa adrenalina que corre por las venas no bien el juego se posa en la Playstation.





¿Serás el mejor conductor de la ciudad?

No bien entramos al menú "Undercover", los mafiosos que manejan la ciudad nos pondrán a prueba, para saber si somos capaces de realizar las arriesgadas tareas que nos van a encomendar en el futuro. Para eso nos van a poner en un garage, en el cual hay que realizar una cierta cantidad de piruetas en muy poco tiempo. De todas formas no se depriman, si superan esta prueba de fuego lo que viene a continuación es infinitamente más sencillo, y como el juego no tiene vidas ni un número de continuaciones, se pueden intentar las misiones la cantidad de veces que se nos cante, o hasta que los pelos se nos erizen de los nervios. Lo importante es tener en cuenta que muchas asignaciones cuentan con varias partes, por lo que hay que superarlas en su totalidad para poder acceder al tan preciado menú para salvar, y por el otro lado cuidar al móvil ya que se lo puede necesitar para otras asignaciones adicionales, y no hay forma de arreglarlo en el camino. ¡Y la policía es especialmente belicosa, siempre con ánimos de romper todo! Como habrán notado en el principio de este párrafo, mencioné al menú como undercover, y eso es porque en realidad somos un policía que va a tratar de integrarse secretamente en la mafia que gobierna la ciudad... Pero más que esto no les voy a contar, porque uno de los atractivos del juego es justamente eso: La historia de nuestro avance como conductor de estos malvivientes.











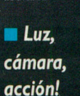


Starsky y Hutch en las calles de Miami

Ahora más que nunca está de moda la década del 70. Esta era, llena de psicoledia y osadía, parece ser un referente constante a la hora de evocar la más pura diversión. Para ejemplos basta citar las películas de Austin Powers, ese agente secreto tan "groovy", y la serie de televisión "That 70 Show" en donde se ponderan las bondades de ver Baretta o escuchar Earth Wind and Fire. Sin ir más lejos, hay dos referentes cercanos al mundo de los videos que comparten este punto de vista, y



los dos provienen de la misma fuente: Activision. Estamos hablando del Interstate 76 y el Vigilante 8, dos juegos que nos ponían al mando de estas bestias de 8 cilindros, que consumían combustible a más no poder. Obviamente los desarrolladores del juego han vivido consumiendo este tipo de series de antaño como Starsky y Hutch o las Calles de San Francisco, en donde las persecuciones a través de callejones llenos de cajas de cartón que volaban a nuestro paso era absolutamente normal, y han incorporado maravillosamente toda esa magia en Driver. Por supuesto al igual que en los casos anteriormente mencionados la música juega un papel muy importante, y ciertamente da ganas de parar el auto un rato para escuchar estas sensacionales melodías... Lástima que la policía siempre está muy nerviosa y quiere que nuestra cuenta del taller mecánico sea muy abultada.



Luz, cámara, acción!



No podíamos dejar de mencionar otra de las maravillas del Driver, y que sin duda tiene muchísimo que ver con todo el yeite de las series que mencionamos anteriormente: Los replays. En el momento que culmina alguna de nuestras misiones, podemos convertirnos en un director de los setenta, mezclando a nuestro placer todas las cámaras de las que dispone el juego, para de esta forma poder mostrar a nuestros amigos las fechorías que hemos cometido, y como le hicimos comer el radiador a ese cana que nos estaba volviendo loco. Igualmente, si lo nuestro no es la edición, el juego cuenta con la posibilidad de un replay automático, que en muchos de los casos respeta nuestros gustos perfectamente.

Unas palabras finales...

Lamentablemente, no todo lo que brilla es oro (especialmente en un juego como éste, donde un mafioso nos puede estar esperando a la vuelta de la esquina para metenrnos un balazo en la sien) y Driver, casi una joyita automovilística tiene un defecto bastante feo, que como podrán ver en el veredicto final, le ha restado cinco valiosos puntillos al juego: Las secuencias animadas que nos muestran el desarrollo de la historia entre misiones, de una calidad bastante dudosa y al parecer hechas al apuro por el hijo de alguno de los dueños de Reflections. Así y todo, esta pequeña mancha no empaña el parabrisas de este sensacional juego, que sin lugar a dudas nos quitará muchísimas horas de nuestras vidas, mientras conducimos como frenéticos por las calles de Miami o San Francisco, buscando la "mercadería" que pondrá a nuestro jefe del mejor humor. Porque ciertamente no lo queremos ver enojado...



Lo mejor: La historia, la música, etc. etc.
Lo peor: Las secuencias intermedias

95%

Dynamite Deka

Compañía / Distribución: Sega
En Internet: www.sega.co.jp

Con esta nueva conversión de otro de sus más conocidos arcades de salón, Sega nos demuestra que cuando falta creatividad, la tecnología de la Dreamcast es una buena solución.

Conocido en muchos salones de nuestro país con el nombre de Dynamite Cop 2, este juego es la continuación de otro exitoso arcade (me refiero al Die Hard) y a pesar de que la versión de Dreamcast es bastante superior al original en la mayoría de sus aspectos, no aprovecha al 100% todo lo que esta consola tiene para ofrecer.



Piña va piña viene...

En líneas generales, Dynamite Deka 2 es un juego de acción con un estilo extremadamente parecido al de títulos como Fighting Force, en el que todo lo que tendremos que hacer es amasijar a cuanto enemigo se nos cruce por delante, para pasar a la siguiente sección y volver a hacer lo mismo.

En este caso y para variar un poco, la acción se desarrolla sobre un enorme barco de pasajeros que ha sido secuestrado por terroristas y obviamente nuestro papel en todo esto será el de los miembros de las fuerzas especiales encargados de darles su merecido.

Hasta aquí, todo esto parece ser de lo más común y en cualquier otra consola este juego pasaría prácticamente desapercibido, pero gracias al potente hardware de la Dreamcast, Sega se las ingenió para darle un par de toques que además de hacer que todo lo que nos rodea se vea de una forma realmente espectacular, han logrado que un juego tan simple pueda resultar muy llamativo.

Para empezar, podremos elegir tres recorridos diferentes para cumplir nuestra misión y en cada uno de ellos vamos a tener que recorrer distintos escenarios y enfrentar todo tipo de situaciones, que lo único que tienen en común son algunos enemigos finales.



Otra cosa interesante que los muchachos de Sega hicieron de forma muy acertada es que en cada sección que entremos, vamos a ver que los escenarios son sumamente interactivos y gracias a eso, podremos agarrar la mayoría de los objetos que forman parte del decorado de las habitaciones y revoleárselos por la cabeza al primero que se nos pare adelante.



Al igual que en su versión anterior, cada vez que avancemos a una nueva sección, podremos ver una secuencia en la que el juego pondrá a prueba nuestros reflejos haciéndonos presionar cualquier botón al azar en un determinado momento, y si lo hacemos correctamente, podremos evitar ser sorprendidos por los enemigos que nos están esperando en la siguiente área.

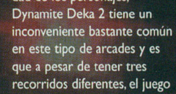
¿Y los gráficos?

Tal y como era de suponerse lo que más llama la atención de Dynamite Deka 2 son sus espectaculares gráficos y el elevado nivel de detalle de los modelos de los distintos objetos y personajes, cosa que en una Dreamcast podría decirse que es moneda corriente.

Encima de todo, cada uno de lo tres protagonistas que podremos seleccionar tiene una gran variedad de tomas y combinaciones de movimientos que le dan al juego un poco más de atractivo.

Lo único criticable en este aspecto, son los efectos especiales, ya que en su mayoría no están bien aprovechados y muchos de ellos, como por ejemplo las explosiones, dejan bastante que desear.

Para ir terminando



Pese a que la excelente calidad de los gráficos y la movilidad de los personajes, Dynamite Deka 2 tiene un inconveniente bastante común en este tipo de arcades y es que a pesar de tener tres recorridos diferentes, el juego es muy fácil y corto y si tienen alguna experiencia con este tipo de juegos, sólo necesitarán un par de horas para liquidarlo.

Después de que logren terminar las tres misiones que se pueden elegir, se les van a habilitar algunas opciones más, como por ejemplo: Una modalidad para que dos jugadores puedan pelear entre sí y un jueguito oculto llamado Tranquilizer Gun (una conversión de un arcade hecho por Sega en 1986), este juego puede resultarles demasiado corto y si bien es un título bastante bueno, creo que podrían haber aprovechado la enorme capacidad de esta máquina para hacerlo mucho más largo y mejor.

Lo mejor: Los escenarios, los movimientos de los personajes, los gráficos.
Lo peor: Es muy corto y fácil. Por ahora sólo está en japonés.



71%

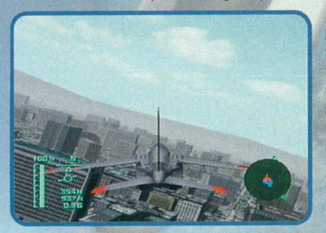
Aero Dancing

Compañía / Distribución: CRI Research Institute
En Internet: www.cric.co.jp

Este juego es el primer simulador hecho para la nueva consola de Sega, pero a diferencia de la mayor parte de los títulos de este género, en Aero Dancing no vamos a tomar parte en ningún tipo de combate.

Lo más importante en este juego va a ser la habilidad y la precisión que tengamos para hacer maniobras de lo más peligrosas, ya que aquí vamos a estar al mando de algunos de los escuadrones acrobáticos más famosos del mundo.

Es muy posible que al ver esta nota pueda parecerles que un juego como éste no calienta en lo más mínimo, pero les aseguro que cuando tengan la oportunidad de verlo funcionando van a cambiar de opinión.



Uno de los puntos más fuertes de Aero Dancing es sin duda el hecho de que no se trata de un simple arcade, ya que aquí podremos hacer todo lo que se hace en cualquier otro simulador, como por ejemplo: Dar órdenes a nuestros escoltas, aterrizar y despegar en forma manual, etc. Todo esto con una física muy realista, que junto a los impresionantes gráficos que tienen tanto los aviones como los escenarios hacen que este juego sea una opción muy interesante para los fanáticos de este género que estaban buscando algo nuevo.

Desafortunadamente, la versión de este juego que está disponible actualmente tiene sus textos y voces en japonés, y lo peor de todo es que como las etapas de entrenamiento son bastante complejas, cuando nos dan alguna indicación mientras estamos volando, lo que nos dicen no se entiende un catzo, así que lo que les recomiendo es que tengan un poco más de paciencia y esperen a que salga la versión en inglés, que probablemente aparecerá en Septiembre junto con la Dreamcast americana.





Lo mejor: Impresionantes gráficos
Lo peor: Es extremadamente difícil

77%

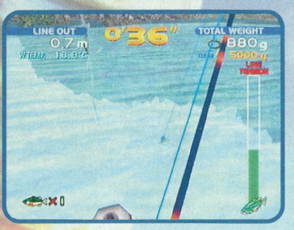
Sega Bass Fishing

Compañía / Distribución: Sega of Japan
En Internet: www.sega.com



Los usuarios de la Dreamcast tienen una gran ventaja que siempre suele ocurrir con todas las máquinas hogareñas de Sega: Es común ver conversiones de los arcades de la compañía en las consolas. Lo curioso en el caso de la Dreamcast es que en muchas ocasiones estas conversiones resultan más interesantes que el original. Lamentablemente, en el Sega Bass Fishing, la cosa está mezclada, y el juego no resultó todo lo que esperábamos.

Para comenzar, podemos decir que hay dos modos de juego que son los principales: El Arcade y el Consumer. En el primer modo la finalidad es atrapar en una cierta cantidad de tiempo un kilaje determinado, que puede completarse con una sola pieza (por ejemplo, el límite puede ser 5 kilos y existe la posibilidad de atrapar semejante bicharraco) o con varias, pero lo lógico sería buscar los peces más grandes para no laburar tanto. El otro modo es el Consumer, en donde se pueden recorrer un número más grande de lagos (en el modo arcade son tres zonas más una secreta), buscando la pieza más grande, y ganando de esta forma nuevas carnadas (señuelos de diferentes tipos) para poder de esta forma conseguir peces más gorditos. Hasta acá todo bien, el tema es que el juego es bastante sencillo, y al no tener límite en la cantidad de veces que se puede reintentar el objetivo, es casi imposible no terminar el juego en el primer intento. Por el otro lado, el gamepad en forma de reel que viene con el juego tiene soporte para vibración y otras yerbas, pero por el otro lado no soporta resistencia en la atrapada, lo que le quita buena parte de la diversión. Así y todo, el Sega Bass Fishing es una nuy buena oportunidad de ponerse a pescar, sin sufrir la fresca de esta temporada.





Lo mejor: Los gráficos, los señuelos
Lo peor: Es algo fácil de finiquitar

80%

Finalmente, la tercera versión de uno de los títulos más recientes de la saga de Street Fighter está listo para hacer su debut en los salones de todo el mundo

Street Fighter III: Third Strike

Si ustedes son de los miles y miles de fanáticos de los juegos de pelea de Capcom, entonces seguramente deben conocer a alguna de las dos primeras versiones de Street Fighter III (The New Generation y Second Impact).

Bueno, la cosa es que parece ser que a pesar de que estos títulos no tuvieron el éxito que se esperaba, la gente de Capcom no se rinde y han decidido volver al ataque con esta nueva versión.

¿Y el 4 para cuando?

Por alguna razón que todavía no tenemos muy en claro, Capcom sigue prefiriendo hacer varias versiones de un mismo título en lugar de sacar uno nuevo, pero bueno... supongo que ellos sabrán por qué.

Como principal novedad, además de tener a todos los personajes de las versiones anteriores, SF III: Third Strike, tiene cinco nuevos luchadores que han sido dibujados especialmente para este juego y aunque uno de estos personajes es la archiconocida Chun-Li, ella también ha sido totalmente redibujada y no se trata de un gráfico reciclado como generalmente sucede en las series Alpha.

Los otros cuatro personajes (Q, Twelve, Makoto y Remy) son totalmente nuevos y hasta ahora no habían aparecido en ningún otro juego de esta compañía, por otro lado, en este juego podremos seleccionar normalmente al también conocido Akuma, que sólo había aparecido en esta saga como personaje oculto en la versión anterior (Second Impact).

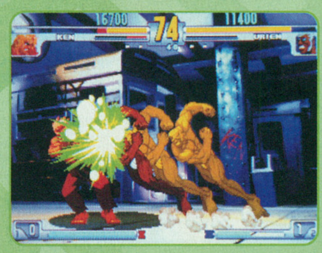
Entre las otras novedades que ofrece SF III: Third Strike, podremos ver un nuevo sistema de puntuación, en el que al final de cada combate aparecerán tres jueces para evaluar lo que hicimos durante la pelea, también veremos el regreso del famoso "Bonus Stage" al estilo de las primeras versiones de Street Fighter II, en el que teníamos que hacer trizas un auto con nuestras propias manos.

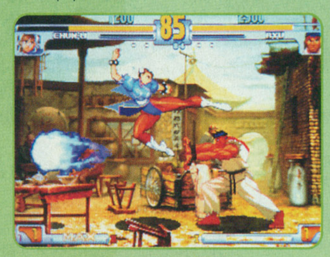
Según se comenta por ahí, esta versión será la primera de la serie que nos permitirá hacer super-saltos como en los juegos de la serie "Vs", lo que seguramente va a cambiar bastante las cosas, sobre todo con respecto a la jugabilidad.

En el caso del, o los enemigos finales, todavía no se sabe si habrá algún personaje nuevo o si seguirán currando con el pobre de Gill, que ya debe tener la jeta bastante arruinada.

De todas formas, este juego promete ser un cambio bastante interesante para la serie III y con los impresionantes gráficos y movimientos que tiene, de seguro va a estar para colgarse un buen rato repartiendo bifes de aquí para allá.









Los gráficos de esta nueva versión realmente son de los mejores que Capcom ha hecho hasta ahora.

ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- Playstation púrpura en Washington
- Más novedades del South Park Rally
- Dreamcast y la baja de precios
- La Dreamcast en Hollywood
- Peli de Pokemon para Noviembre

Estos chimentos son gentileza del IA

Playstation púrpura en Washington

Hace pocos días atrás, en una conferencia de prensa en la Casa Blanca (sí, donde Clinton juega con su Dreamcast) se habló de una nueva legislación para la exportación de productos, y el Secretario de Comercio William Daley dijo: "Si el presidente no hubiera dado este paso, esta Playstation, que va a estar disponible para fin de año, estaría controlada", mientras mantenía en alto una máquina plástica de color púrpura. Obviamente se supone que el Secretario de Comercio tenía en sus manos una Playstation 2, aunque por el momento no se pudo confirmar el rumor ni hay fotos disponibles de la máquina. Tal vez ahora el presi Bill esté probando suerte con la versión optimizada del Gran Turismo que pudimos ver en la Exposición...

Más novedades del South Park Rally

Seguramente todos los fanáticos de la serie de TV de estos simpáticos niños 2D (que cada vez son más) saben que se acaba de estrenar en USA la película de South Park. Y como hay dos nuevos juegos basados en la popular serie, estuvimos escarbando nueva información acerca del South Park Rally, el arcade de carreras que estará disponible para fin de año en la Playstation y en la Nintendo 64.

Para comenzar, el juego va a tener 15 personajes seleccionables, con vehículos que se van a ajustar a la personalidad de cada uno. Por ejemplo, el abuelo va a quemar el asfalto a bordo de una silla de ruedas propulsada por un jet, Chef recorrerá los circuitos con su rural con paneles de madera en los laterales, y por supuesto el infaltable Cartman a bordo de su triciclo de policía. Luego de elegir al personaje con el que nos sentimos identificados, podremos recorrer circuitos como South Park, South Park Forest y otros, recogiendo una buena cantidad de artilugios en el camino que nos servirán para eliminar temporariamente a nuestros competidores, como las famosas bolas saladas de chocolate.

El juego está siendo desarrollado por Tantalus Interactive (que no sabemos muy bien cómo van a dejar parada a la serie) e incluirá las voces de sus creadores, Trey Parker y Matt Stone. También tendrá modos multiplayer, para 2 jugadores (Playstation) o 4 (Nintendo 64).

Dreamcast y la baja de precios

En el número anterior, en esta mismísima sección, nuestro informante amarillo nos comentó que Sega tenía planes para bajar el precio de la Dreamcast en Japón. Hoy, pudimos interceptar a nuestro informante a la salida de un sushi-bar, y luego de meterlo en la ducha y abrir el agua fría sin asco (tenía una buena cantidad de sake en las venas, lo que dificultaba terriblemente su dicción en castellano) nos comentó que el resultado de la baja de precio de la consola tuvo resultados ambivalentes. Sega puso a la venta 650.000 Dreamcast luego del descuento, y parece que por fin se están acercando a la marca del millón que tanto necesitaban, pero con una demora bastante importante, ya que la compañía esperaba llegar a esa marca para mediados de Marzo. De todas formas, la caída de precio y el incremento de ventas tuvo poco efecto en las acciones de Sega Japón, que siguen en un nivel histórico bastante bajo.

Esto, de todas formas, no tiene importancia en los planes de Sega en los Estados Unidos, ya que las preórdenes para la nueva consola son espectaculares en todo el país.

La Dreamcast en Hollywood

Sega sabe que se juega el todo por el todo con su nueva machine en los States, y el presidente de Sega of America, Bernie Stolar (rima con la palabra dólar, ¿no?) ha cerrado un acuerdo con Hollywood Video, una cadena similar a Blockbuster, para que los clientes de Hollywood Video tengan la oportunidad de probar la Dreamcast alquilándola por un tiempo determinado en cualquiera de los 600 locales que la compañía posee, junto con algunos títulos AAA como Sonic Adventure o Power Stone.

Por el momento no se sabe a ciencia cierta qué es lo que va a suceder con este acuerdo luego de la salida de la máquina en los Estados Unidos el 9 de Septiembre, pero se supone que la relación entre el mega-videoclub y Sega va a tener rasgos similares a la de Nintendo con la cadena Blockbuster, en donde se puede alquilar títulos de la Nintendo 64 semanas antes de que estén disponibles para el resto de los mortales. Lamentablemente, como podrán imaginarse, queridos lectores, esto sólo ocurre en el Norte. Aquí Blockbuster no brinda este tipo de beneficio. Una lástima...

Peli de Pokemon para Noviembre

Nintendo ha lanzado un comunicado en los Estados Unidos anunciando que la primer película de estos simpáticos bichejos -titulada "MewTwo Strikes Back", va a estrenarse en los cines de todo el país para el 12 de Noviembre.

La gran N espera que sea un éxito de taquilla en toda América, ya que en el lejano oriente fue la cuarta película en recaudación, y como pudimos oír en la conferencia de prensa de la gente de Nintendo días antes de la Exposición E3, Pokemon tuvo altísimas ventas de sus productos en Estados Unidos, superando ampliamente las de Japón.

Por el momento no hay novedades si se piensa estrenar para fin de año en Latinoamérica. Esperemos que sí...

Por Patricio Land

Cowboy Bebop

- **Productora:** Estudio Sunrise
- **Director:** Shinichirou Watanabe
- **Música original:** Yoko Kanno

En esta ocasión el animé que nos ocupa es un peso pesado, que a poco menos de dos años de haber sido emitido por primera vez, apenas si tuvo tiempo para convertirse en un clásico instantáneo, habiéndolo logrado sin dudas debido a su extrema calidad, a sus estupendos argumentos, a la profundidad y frescura de sus personajes (a pesar de ser muy retorcidos) y la magistral banda sonora.

Pero... ¿De qué se trata esta creación tan espectacular? Se preguntarán ustedes si es que aún no lo saben.

En primer lugar debemos aclarar que es un animé para adultos (por eso va emitido a altas horas de la madrugada en su país de origen) pero no en el sentido que todos estarán pensando, sino debido a que las historias que tratan hablan de corrupción, mafias, asesinatos, contrabandistas y toda esa clase de cosas turbias, todo esto situado en nuestro superpoblado sistema solar del año 2022 y al ritmo de las más espectaculares persecuciones y tiroteos espaciales.

Los protagonistas de la serie son dos cazarecompensas que se ganan la vida (cuando el destino se los permite) atrapando a los peces gordos por los que los distintos gobiernos de los planetas han puesto precio sobre sus cabezas.

Spike Spiegel, nuestro héroe de 28 años es experto en artes marciales (domina una mezcla de kick boxing y kung-fu sumamente personal) y se ha metido en tantos líos como ha podido. Ex miembro de una organización mafiosa, traicionado por su novia y en bancarrota de por vida, no deja que estos detalles logren opacar su despreocupado espíritu marciano.

Su compañero en cambio es más sombrío y calculador, pero no duda un segundo a la hora de sacarlo de los pelos cuando la cosa se pone complicada. Su nombre es Jet Black y es el dueño de una anticuada nave espacial conocida como la Bebop, en la cual los dos viajarán tras la pista de los asesinos.

Con el correr del tiempo se les unirá Faye Valentine, una veinteañera que la rompe, de curvas más pronunciadas que los anillos de Saturno pero con un carácter súmamente egoísta, que sabe distinguir muy bien entre las relaciones personales y las cuentas bancarias.

Otros personajes aparecerán en el momento justo y lo harán para quedarse: Ein, un misterioso perrucho cuyos genes ocultan más de un secreto, y Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th una chica que la tiene más que clara a la hora de hackear y desencriptar códigos ordenadoriles.

Como dijimos al comienzo la animación es estupenda y los diseños de mecas (navecitas, autos, etc) están a la orden del día, siendo los mejores ejemplos los vehículos personales de Spike (el Swordfish II) y el Red Tail de Faye. Por otro lado tampoco se quedan atrás los chabones jodidos, como el ex amigo de Spike (Vicious), un tipo con el que es mejor no encontrarse bajo ninguna circunstancia.

Esta serie está formada por varios capítulos autoconcluyentes (26 hasta la fecha) pero subordinados a una trama sumamente complicada que se irá desentrañando a lo largo de los mismos.

Las primeras versiones subtituladas en castellano se pudieron ver desde principios de año en algunas fiestas de animé de la capital (auspiciadas por el Robot Argentino Nipon) y es inminente la edición en inglés de la mano de una de las más prestigiosas compañías de home video (y ahora DVD) del país del norte.

Neon Genesis Evangelion: Diseños Inéditos

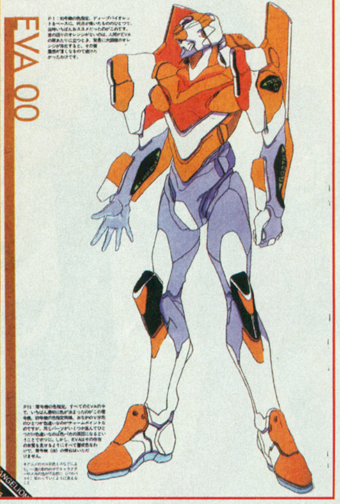


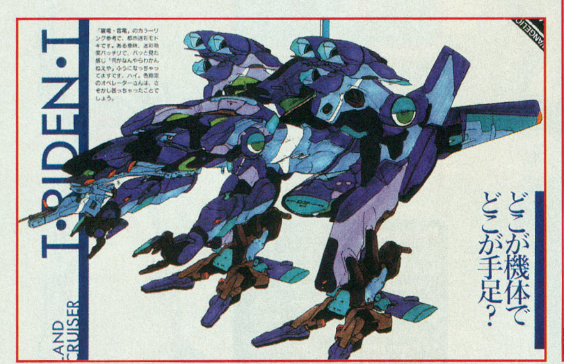
A esta altura del partido, ya todos deben conocer de memoria la infinidad de detalles que hizo a esta historia una de las más famosas del animé de todos los tiempos. Si la colección completa de la serie, el libro de arte, los CD´s de música e imágenes, los muñequitos y las maquetas, aún no han satisfecho por completo tu necesidad de saberlo y tenerlo todo sobre "Eva", acá te va una perlita que tal vez hayas pasado por alto o tal vez desconozcas.

Se trata de un nuevo libro de arte, o de diseños, según quieran llamarlo, que presenta una curiosidad con respecto al resto del merchandising de esta serie.

La particularidad de esta obra reside en que cada uno de los planos, bocetos, dibujos, ideas, etc., han sido rechazados y por lo tanto no forman parte del proyecto final, es decir que se trata de un libro que nos muestra todo lo que quedó fuera, ya sea por decisión de los directores de arte, de animación, o por el propio Hideaki Anno, cerebro responsable detrás de todo este ingenio mediático.

El libro trae 145 páginas y su nombre en inglés es "NGE: Concept Design Works" y si te considerás un verdadero fan de "Eva", sin duda es algo que no puede faltar en tu colección.





Capitán Tsubasa (Campeones - Supercampeones) La guia de información

Como las docenas de publicaciones españolas dedicadas a explicar con lujo de detalles todos y cada uno de los aspectos técnicos, históricos, relacionales y genealógicos de las descendencias de Son Goku y Cía, ahora le toca el turno a un precursor en nuestro país a la hora de inventar nombres delirantes para aquellas técnicas de combate (poco importa que se desarrollen en una cancha de fútbol) capaces de dilapidar al rival a la hora de tomar la leche.

Pues bien, en esta guía van a poder encontrar toda la información que necesiten sobre el archifamoso Oliver Atom, Benji y el resto del equipo.

Entre sus páginas van a poder ver descripciones detalladas de cada uno de los capítulos, personajes, pasadas, jugadas, chutazos y encuentros tanto de la serie televisiva como de los videos especiales y las películas que por desgracia nunca fueron emitidas por estos pagos (¡en uno de ellos inclusive se enfrentan al seleccionado argentino!)

En suma, un librillo que no erra penales y es de compra obligatoria para aquellos verdaderos fanáticos del animé futbolero.





DVD MANIA

Fechas de salidas estimadas de películas en formato DVD en USA.

JULIO / AGOSTO

Wing Commander	Blast from the Past
Dangerous Minds	Congo
A Civil Action	Deathtrap
8 MM	Payback
Halloween 4	Striptease
Patch Adams	Dr. Dolittle



Buffy la Caza Enanos

Se entiende que no bien salga una serie más o menos exitosa en la televisión, automáticamente se vean los muñecos de los protagonistas en las comiquerías. Pero eso no justifica que pongan a la venta estos desagradables comuñes desproporcionados, que seguro los hicieron con varios litros de tinto encima. Me imagino que Sarah Michael Gellar se habrá escondido en el baño de su casa hasta que Diamond Toys prometa retirarlos de la Tierra.
Precio: No queremos saber.







Pepsi Man

En las tierras niponas vale todo, hasta la salida de este increíble comuñe de Pepsi Man, un héroe en Japón y Corea. No es de extrañarse, ya que el singular chivo andante tiene realizados más de 10 comerciales para la empresa en sus cuatro años de vida.
Y si el tema del muñeco los sorprende, también les queremos comentar que hay desde calzoncillos hasta relojes con la figura de Pepsi Man. O sea, ¡toda una estrella en el ámbito gaseoseril!
Precio: Para el bebedor de Pepsi, incalculable.

Mc Farlane, baby!

Se los queríamos mostrar porque para variar con los muñecos de Todd, están de la madre. Y lamentablemente no pudimos conseguir para la foto a la perra que los acompaña, que es impagable! Si la encuentran, compren sin dudar...
Precio: $20 / $25 (Estimado)

Go, Speed Racer!

Por fin una serie de muñecos que le hace honor a una de las series de TV más famosas de todos los tiempos. La gente de Re-Saurus va a poner en venta en poco tiempo más la línea de Meteoro y todos sus secuaces, desde Chispita y Chito hasta el Enmascarado y el Inspector. Por supuesto, la estrella de la serie es el Mach 5, con todos los aparatejos incluídos.



Por Martín Varsano

Inspector Gadget

- **Dirección:** *David Kellogg*
- **Edita:** *Disney*
- **Año:** *1999*

Sí, damas y caballeros, las ideas brillantes en el mundo del espectáculo se van agotando (hay que reconocer que películas como Matrix son bastante originales, aunque se inspiren en los mundos post-apocalípticos de miles de filmes de ciencia ficción) y llega la hora de meter mano en los clásicos del ayer. En el caso de Disney, que siempre viene robando a más no poder, la aparición de una película basada en este simpático inspector de los dibujitos no sería tan descabellada, pero resulta que se van a jugar el todo por el todo haciendo el film con actores reales. Un desafío. Matthew Broderick (actor



hasta el momento muy respetado en el ámbito de Hollywood con películas como "Addicted to Love" y la no tan aclamada "Godzilla") se pondrá el traje del famoso inspector, que no bien empieza la película va a volar en mil pedacitos para que luego una científica con complejo de Dios lo reconstruya, adicionándole todo tipo de artefactos para que luche contra el mal, encarnizado por Claw (o La Garra, cuyo papel ha sido asignado a Rupert Everett, conocido por su papel en "La Boda de Mi Mejor Amigo").

Disney sabe que no se puede andar con muchas vueltas, ya que el dibujo era para un público bastante infantil, y como piensa invertir algo así como 85 millones de verdes en la producción del filme, necesita que acuda público de todas las edades. Así que no se extrañen si la película tiene algunas escenas que eran incapaces de producir los caricaturistas de la serie de TV. ¿Qué quedará en esta extraña mezcla que Disney nos ofrecerá el 23 de Julio (por lo menos esa es la fecha de estreno en USA)? Sólo Kellogg (el director) lo sabe...



El Inspector va a viajar en este estrafalario móvil, con una turbina que le va a volar los pelos a los peatones en la calle. ¿Inspector Gadget ecológico? Nada que ver...





El especial de este mes:

Legend of Legaia: Parte 3



Este juego, anunciado como uno de los principales competidores de la serie FInal Fantasy, llegó a nuestras manos, y realmente logró sorprendernos. Por esa razón decidimos realizar esta guía, que finaliza en este número, para que todos nuestros lectores puedan disfrutar a pleno de esta maravillosa aventura.



Páginas 46 a 57

Trucos:



La tercera y última parte de la guía de una de las mejores aventuras RPG del año.

El número pasado, nos habíamos quedado justo después de vencer a Van Saryu y liberar por completo al pueblo de Ratayu.

Ahora y gracias a la llave que les dió Saryu, van a poder usar la salida que está en el sector Oeste del pueblo y una vez que estén afuera vayan hacia el castillo que está en la península al Sudoeste de Ratayu y ahí tendrán que destruir al segundo generador de la niebla.

20- El castillo de Dohati

Cuando estén en el interior de este lugar, simplemente avancen por los corredores y traten de explorar todos los caminos y habitaciones que encuentren antes de subir por las escaleras mecánicas que los llevarán hacia los pisos superiores.

En este castillo van a poder absorber la magia de otras dos nuevas criaturas Seru que se llaman **"Gola Gola"** y **"Aluru"** y les recomiendo que antes de internarse mucho en este lugar, se queden peleando cerca de la salida, hasta que logren que Gala y por lo menos alguno de los otros dos personajes consigan el poder de **"Aluru"**.

El poder de esta criatura consume mucha magia, pero es el hechizo más devastador que Gala podrá usar antes de conseguir el poder final para el Ra-Seru "Ozma" muy cerca del final del juego, así que no lo dejen pasar.

Una vez que tengan este poder, avancen hasta el último piso del castillo y no lo usen hasta que estén frente al generador de la niebla, porque ni bien entren a la sala en donde está la enorme maquinaria tendrán que enfrentarse con su guardián.

Dohati

Al verlos llegar, Dohati se transformará en algo parecido a una tortuga o algo por el estilo y además de usar una serie de combos que quitan bastante energía, los atacará con un poder llamado **"Chaos Breath"**, que es capaz de quitarles hasta 1200 puntos de energía si es que los agarra con la guardia baja.

Dohati tiene unos **17000** puntos de vida y la mejor forma de atacarlo es usando la magia de **"Kemaro"** con Vahn y la de **"Aluru"** con Gala.

Con Noa, simplemente usen los movimientos especiales y no les llevará mucho tiempo deshacerse de este molesto bicho.



Tan pronto como logren vencer a Dohati, él les dirá que Juggernaut está libre y que destruirá todo a su paso, finalmente Meta les va a preguntar si están listos para destruir al generador, así que contesten que **sí**.

Cuando la máquina sea destruida, aparecerá una criatura parecida a un Ra-Seru y Meta, Terra y Ozma hablarán con ella en un extraño lenguaje, después de eso les dirán que más adelante les van a explicar lo que sucedió, así que ahora que terminaron con la niebla en este sector, vayan de vuelta hacia el pueblo de **Vidna**.

21- Hacia el reino de Karisto

De regreso en Vidna, aprovechen para descansar si es que lo necesitan y si quieren exploren de nuevo el lugar.

Si hablan de nuevamente con **Danpas** en su refugio subterráneo, él les va a dar un objeto llamado **"Chicken Hearth"**, que sólo les servirá para tener más chances de escapar de los combates.

Por otro lado, si van a la casa de **Pepe** (el hijo de **Zalan**) encontrarán a alguien que les dirá que volvió a Jeremi a encontrarse con su padre.

Si ya revisaron todo, salgan de Vidna y vuelvan a Jeremi, en ese lugar entren en la casa de Zalan nuevamente y hablen con él, porque al hacerlo, además de darles las gracias, Pepe les dará una **"Miracle Water"** que les va a servir más adelante.

Después de que termine la charla con Zalan, vayan hacia la ciudad de **Octam**, porque ahora que la niebla se fue de esta zona, la gente ha vuelto a vivir en la superficie y además los trenes flotantes que van hacia el reino de Karisto están funcionando otra vez.

Al entrar nuevamente en Octam, suban por la escalera principal y entren en la puerta roja, ahí verán a un hombre detrás de un mostrador. Lo que tienen que hacer es hablar con el para que les abra la puerta del ascensor que los llevará hasta la estación de los trenes.



Al salir del ascensor, revisen las habitaciones y cuando estén listos vayan hacia el techo y ahí hablen con el hombre que tienen un Seru de cuatro brazos en la espalda.

Este hombre es el conductor del tren y cuando le hablen, les va a preguntar si están listos para un viaje de ida hacia Karisto, contéstenle que sí (**"Let´s Go"**) y al hacerlo él transformará a su Seru en una enorme máquina que luego usará para mover el tren que los llevará directamente hasta el misterioso reino de Karisto en donde todavía existe la niebla.



22- El nuevo continente

Cuando el tren esté acercándose a Karisto, el maquinista lo detendrá, porque si siguen adelante correrán el riesgo de que la niebla afecte al Seru que los está guiando.

Para evitar eso, el conductor del tren empezará a acelerar y luego desenganchará la máquina, para que de ese modo el vagón pueda llegar por sí solo hasta la estación.

Una vez que hayan llegado, se volverán a encontrar con Cara (la ladrona) y en medio de la conversación que van a tener con ella, se darán cuenta que lleva un medallón que es nada menos que un huevo de Ra-Seru.

Después de eso, Cara se irá, cuando lo haga exploren el resto de la estación y después salgan al mapa principal.

El próximo lugar al que tendrán que ir desde aquí es la ciudad de Sol, que es la torre que está en medio de unas montañas al Norte de la estación.

23- La torre de Sol

Esta enorme estructura es la ciudad más grande de este continente, en cuanto entren podrán ver que los primeros pisos están cubiertos por la niebla, pero los Ra-Seru sentirán la presencia de sobrevivientes en los niveles superiores, así que vayan hacia la derecha y comiencen a subir hasta que alcancen los pisos en los que la niebla no llega.

En un momento escucharán el ruido de una pelea tras una puerta y cuando el ruido termine verán salir a un caballero llamado **Gaza**, que les dirá que su único objetivo es eliminar a los monstruos Seru que amenazan a la ciudad.

Sigan subiendo, pero no usen los ascensores todavía, exploren las distintas entradas que hay en cada piso y al entrar en un lugar llamado **"Jazz Club"**, se encontrarán de nuevo con **Cara**, sólo que ahora ella parece estar discutiendo con un hombre llamado **Grantes**.



En medio de la discusión, Cara le dirá a Grantes que es un vividor (**"Pimp"**) y cuando Noa les pregunte que quiere decir eso contéstenle que es un hombre que se aprovecha de una mujer (**"a man who lives of a woman"**).

Cuando termine todo el despelote que se armará con esta discusión, sigan explorando la ciudad y en un lugar llamado **"Muscle Dome"**, podrán jugar una serie de mini-juegos o participar en torneos de lucha, que les servirán para conseguir dinero y cambiarlo por distintos objetos.



También podrán participar de un mini-juego con un estilo muy parecido al de Parappa the Rapper, si consiguen una **"Gold Card"** en **"Muscle Dome"**, la podrán usar para entrar en un boliche llamado **"Sol Fever Disco"**.

Practiquen un poco con los mini-juegos en "Muscle Dome", en especial con el nivel de principiantes del torneo de lucha, para inscribirse tienen que hablar con una de las chicas que está en ese lugar y pagarle 100 monedas, luego elegir al personaje que van a usar y por último la categoría **"Beginner"**. Si todavía no tienen dinero podrán conseguirlo jugando en cualquiera de las máquinas llamadas **"Baka Fighter"**.

Practiquen esto por lo menos una vez y luego vayan hacia el último piso y suban a la terraza.

En el techo de Sol se encontrarán con algunos discípulos de "Byron", revisen los cofres que hay por ahí y aprovechen para grabar el juego, luego entren al templo que está en ese mismo lugar y en la entrada se encontrarán con el maestro **Deez**, un colega del maestro Zopu del monasterio de Byron.

Luego de que Gala le demuestre a Deez que él es discípulo de Zopu, los dejará entrar y después de que le cuenten lo que sucede con la niebla, Deez les dirá que el único Genesis Tree que hay ahí es un pequeño retoño, pero que si lo plantan en un lugar llamado "Warrior´s Square", que está en el nivel más bajo de la ciudad de Sol, este pequeño árbol podrá crecer.

Por último, antes de salir del templo hablen con los cuatro aprendices que están con el maestro Deez, porque uno de ellos les va apreguntar si quieren que los cure, así que contéstenle que **sí** y podrán recuperar toda la energía y la magia sin pagar un centavo.



Tan pronto como salgan del templo, aparecerá Gaza, para impedir que vayan a plantar el árbol, porque según él, si alejan a la niebla no podrá seguir cumpliendo con su propósito de acabar con los Seru que merodean por los niveles inferiores de la torre.

Parece ser que éste viejo quedó medio tocado después de que los Seru mataron a su hijo y a su nieta y como no tiene intenciones de dejarlos pasar, no les quedará otra que pelear con él.

Gaza

Esta pelea no es demasiado complicada si es que lograron conseguir el poder de "Kemaro" con Vahn en Ratayu.

Igualmente Gaza es más fácil de derrotar que el guardián del segundo generador de niebla, así que atáquenlo usando la misma estrategia que usaron para vencer a Dohati.

Gaza tiene más o menos **12500** puntos de vida y si alguno de sus ataques les causa mucho daño, usen la magia de **"Orb"** con Noa para recuperarse y se acabó el problema.



Cuando terminen con Gaza, nuevamente aparecerá el molesto de Songi y se lo llevará diciendo que él se ocupará de cuidarlo.

Ahora es el momento de que vuelvan al **"Muscle Dome"** y una vez ahí comiencen a pelear en los torneos hasta conseguir el dinero suficiente para obtener **7** porciones de **"Soru Bread"**, éste objeto lo conseguirán hablando con la chica que está en el mostrador del lado derecho de este lugar, pero obviamente primero van a tener que conseguir el dinero suficiente.

Tan pronto como tengan los 7 **"Soru Bread"** vayan hacia los niveles inferiores de la torre y cuando entren en los pisos que están invadidos por la niebla, exploren muy bien cada entrada que vean.



En el interior de las distintas casas de estos niveles van a encontrar unos cofres marrones llamados **"Sage's Treasure Chest"** (hay 7 en total), examínenlos y al hacerlo cada uno de estos cofres les preguntará si pueden darle un poco del **"Soru Bread"** que llevan con ustedes.

Cuando eso pase sólo contesten que **sí** y el cofre se cerrará y se iluminará, después que le hayan dado el "Soru Bread" a los 7 cofres que hay en los pisos cubiertos por la niebla, escucharán un temblor.

Ahora busquen una puerta que es un poco más grande que todas las demás y en su interior encontrarán una máquina parecida a un órgano, cuando estén ahí, párense sobre la plataforma de la máquina y en ese momento aparecerá la imagen de un científico llamado **Dr. Usha**, que les dirá que cuando supo que la niebla se acercaba, él selló el **"Warrior's Square"** para protegerlo, pero gracias a que resolvieron el acertijo de los cofres, la entrada a ese lugar quedará habilitada nuevamente.

Antes de seguir adelante quédense peleando hasta que logren que los tres personajes absorban el poder de un enemigo Seru llamado **"Spoon"**, es muy importante que hagan esto, porque la magia de "Spoon" actúa del mismo modo que la de **"Orb"**, sólo que con éste poder podrán recuperar mucha más energía.

En cuanto estén en los niveles que están juesto antes del **"Warrior's Square"** (biblioteca) podrán pelear nuevamente contra las criaturas llamadas **"Kemaro"**, para hacer que Noa y Gala consigan sus poderes, pero tengan en cuenta que en el caso de Gala, el poder más efectivo que tienen es el de **"Aluru"**.



Antes de entrar en **"Warrior's Square"** les sugiero que vayan al templo del último piso y vuelvan a hablar con el aprendiz de Byron que les recarga la magia y la energía.

Una vez que se recuperen, vuelvan a bajar y avancen hasta que lleguen al centro de **"Warrior's Square"**.

Al entrar ahí, muevan la palanca que está enfrente de ustedes, para bajar la primera serie de pilares que cubren al centro del lugar, luego tendrán que ir tocando las distintas palancas de colores, para poder ir avanzando a través de las puertas de rayos, hasta llegar a la segunda palanca, que les permitirá bajar los pilares que faltan.

Tengan en cuenta que cada puerta permanece abierta por un corto tiempo, así que fíjense bien lo que hacen y descubrirán rápidamente en que orden tienen que tocar las palancas.

Cuando hayan despejado el centro del lugar, vayan hacia él y ni bien estén ahí, Songi se les aparecerá una vez más frente a ustedes y de paso traerá de vuelta a Gaza, sólo que ahora el viejo estará poseído por un Sim-Seru y como ya se imaginarán, van a tener que volver a hacerle el aguante.

Gaza (de nuevo)

Esta vez, la energía de Gaza es de unos **15900** puntos y como era de esperarse sus ataques son más poderosos. Usen la misma táctica que antes y en caso de que resulten dañados por los ataques múltiples de Gaza, usen el poder de **"Spoon"** para quedar como nuevos.



En el momento que derroten nuevamente a Gaza, el Sim-Seru que lo poseía es destruido y Terra les dirá que el viejo no vivirá mucho, pero que su espíritu podrá ayudar al Genesis Tree, para que crezca.

Después de que el Genesis Tree florezca por completo, el espíritu de Gaza les dará su espada (**"Astral Blade"**), pero si ya tienen un arma buena con Vahn, no les combiene equiparla, porque esta espada consume muchos puntos de acción.

Ya que la niebla se ha ido de Sol, aprovechen para revisar todos los negocios que ahora están habilitados y compren nuevas armas o cualquier cosa que necesiten.



En el sótano de uno de los hoteles que hay en los pisos inferiores (**"Inn"**) está quien alguna vez fue el emperador de Sol (**"Etora"**), búsquenlo y hablen con él y cuando lo hagan, primero les preguntará si ustedes son Vahn (digan que **sí**) y el les va a decir que hace tiempo el Dr. Usha le pidió que le diera un mensaje a los que lograran revivir al Genesis Tree de Sol, ese mensaje parece ser una especie de código (**X, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado**). Cuando hayan terminado la charla con Etora, salgan de la ciudad de Sol y en el puente de salida se encontrarán con un hombre, si le hablan él les preguntará si ya se van (díganle que **sí**) y depués les va a decir que deberían ir al laboratorio del **Dr. Usha**, que está en una pequeña torre al Noroeste de la ciudad de Sol.

Como paso siguiente salgan al mapa principal y vayan hacia la torre del Dr. Usha.

24- El laboratorio del Dr.Usha

De camino a la torre de Usha, podrán pasar por un pueblo llamado Buma en el que encontrarán a Cara, que parece estar rezando junto a tres Genesis Trees, pero ustedes no podrán revivirlos, porque están congelados junto con el resto del pueblo.

Por ahora no podrán hacer nada en este lugar, así que sigan su camino hacia donde está el laboratorio y cuando lleguen a la torre, entren, avancen hasta el salón principal y hablen por el intercomuni-

cador que está junto al hueco del ascensor.

Al hacerlo, el Dr. Usha les preguntará quiénes son y para estar seguro de que no se trata de un Seru les pedirá la clave que les dió el ex-emperador Etora en la ciudad de Sol (**X, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado**), si ponen bien este código, el Dr. Usha sabrá que ustedes son quienes dicen ser y les enviará el ascensor.

Cuando estén dentro de la torre, revisen todos los pisos al llegar al tercero se van a encontrar con el Dr. Usha en persona, háblenle y el les preguntará si ustedes son los que revivieron el Genesis Tree de Sol (digan que **sí**) y luego les contará que el hielo que cubre al pueblo de Buma puede ser derretido, pero para eso van a tener que destruir a un Seru llamado **Koru**, que además de ser muy poderoso, respira el aire congelado que paralizó a ese pueblo.



Por otro lado, les dirá que **Koru** vive en una caverna de hielo llamada **Nivora Ravine**, que está cerca de **Buma** hacia el Noreste, pero la única forma de destruirlo es usando una **"Time Space Bomb"**, ya que es lo único que puede afectar a esta criatura.

Desafortunadamente al Dr. le falta un componente llamado "Fire Droplet" para fabricar esta bomba, pero les dirá que podrán encontrarlo en una ciudad llamada **Uru Mais**, que está al Oeste de la torre de Usha y según las leyendas ese lugar es de donde provienen los Seru.

Según el Dr. para encontrar este raro objeto, primero tendrán que invocar a un ser llamado **Tieg**, a través de los sueños y para terminar, les dirá que le pidan la llave de **Uru Mais** a su esposa que está en el primer piso de la torre.

Antes de darles la llave de ese lugar, la esposa del doctor les va a hacer una serie de preguntas para ver si entendieron lo que su marido les explicó. Estas preguntas son:

1- ¿Cuál es la casa de los Seru? (contesten **"Uru Mais"**).
2- ¿Qué es lo que van a hacer en Uru Mais? (la respuesta es soñar... **"Dream Dreams"**).
3- ¿Qué obtendrán en Uru Mais? (digan **"The fire droplet"**).
4- Una vez que la tengan ¿a dónde la van a llevar? (contesten **"Usha Research Center"**).

Después de este pequeño interrogatorio, suban al ascensor y cuando hayan salido al mapa principal, vayan hacia el Oeste hasta que lleguen a Uru Mais.

25- Uru Mais

En cuanto entren en Uru Mais, Gala preguntará si no notan algo raro, respóndanle que en ese lugar no hay niebla (**"there´s no mist here?"**) y a continuación les va a preguntar si entendieron lo que el Dr. Usha les dijo, contésten (**"of course I, do"**).



Después de eso Noa entrará en unas ruinas así que síganla, revisen todo el lugar y suban al altar que está en el centro de Uru Mais.

Sobre ese altar verán tres pequeñas esferas que están conectadas a una más grande.

Traten de tocar la esfera más grande y en ese momento un rayo activará un extraño mecanismo y se abrirán tres puertas de diferentes colores (rojo, verde y azul) al pié del altar.

Ahora entren en la que era de color rojo (derecha) y avancen por el pasadizo hasta llegar a la habitación principal y cuando se metan en ella, Vahn entrará en trance y se pondrá a dormir sobre la tarima que está en el centro de la habitación.

En ese momento tendrá un sueño en el que recordará el momento en que su madre estaba muy enferma después de dar a luz a su hermana, cuando él era un niño, ya que cuando eso pasó, él escapó de Rim Elm para ir al Castillo Drake a buscar un agua milagrosa que supuestamente la curaría.

Aquí todo lo que tienen que hacer es salir de la casa y al hacerlo verán el momento en que Val sale a buscarlo y es atacado por los Seru, después volverán a estar en la casa de Vahn, sólo que al día siguiente de la muerte de su madre.



Ahora vuelvan a salir de la casa y cuando el sueño se termine, van a ser transportados al altar en donde estaban las tres esferas y ahí podrán ver que han aparecido unos fantasmas alrededor de ese lugar.

Por ahora no hagan nada con los fantasmas y entren en la puerta verde (izquierda), una vez dentro, vuelvan a avanzar por el corredor hasta llegar a la habitación principal y ahora será Noa quien va a tener un sueño.

En su sueño, Noa ve a sus padres (los reyes de una ciudad llamada Conkram) y ve el momento en el que al ver que la niebla está por invadirlos, su madre le ordena a un soldado Soren que se la lleve lejos de ahí, después de eso el sueño se terminará y una vez más van a aparecer sobre el altar de las esferas.

Ahora sólo les falta entrar en la puerta azul y cuando lleguen al cuarto principal, Gala entrará en trance y soñará con el momento en que su rivalidad con Songi comenzó.

Cuando los tres personajes hayan tenido sus sueños, podrán hablar con los fantasmas que están en el altar, que son nada menos que las imágenes del tal **Tieg**, al hablar con ellos, les contarán algunas cosas sobre la historia de los Seru y los humanos y les dirá que la niebla que transforma a los Seru en criaturas malignas, originalmente era el aliento de un Ra-Seru renegado llamado **Rogue**, pero también les va a decir que la niebla que invade a todo Legaia ha sido creada por humanos.

Una vez que hablen con todas las imágenes de **Tieg**, hablen con la que está en el medio del altar y al hacerlo les va a preguntar si escucharon a las voces de Tieg (digan que **sí**) y luego les preguntará si entendieron lo que escucharon sobre los Seru y los humanos, así que digan que **sí** una vez más y en ese momento los fantasmas se irán y les dejarán la **"Fire Droplet"**.



Ahora no pierdan tiempo y vuelvan al la-

boratorio del Dr. Usha, pero ...¡oh sorpresa!, cuando estén saliendo de de este lugar se encontrarán nada más ni nada menos que con el mismísimo **Juggernaut**, que usará su enorme poder para hacer pedazos a Uru Mais y luego desaparecerá.

Después de eso aparecerá **Cara** otra vez y les dirá que si logran revivir los Genesis Tree de Buma, les dará el huevo de Ra-Seru que tiene en su poder.

26- Preparando la "Time Space Bomb"

De vuelta en el laboratorio, dénle la "Fire Droplet" al Dr. Usha y él la usará para fabricar cuatro **"Time Space Bombs"**, luego de eso les dirá que cada bomba tarda 3 segundos en explotar después de ser activada y deberán usar una para volar la entrada de **Nivora Ravine** y las otras tres tendrán que ponerlas junto a **Koru** y activarlas simultáneamente.



Por otro lado el Dr. les dirá que el interior de Nivora Ravine se divide en tres caminos (fuego, viento y trueno) y que deberán separarse para poder llegar hasta Koru.

Cuando estén listos, aprovechen para recuperar sus energías, graben el juego y vayan hacia **Nivora Ravine** (es la caverna congelada al Noreste de **Buma**).

Antes de salir, la esposa del Dr. les volverá a hacer unas preguntas, que son:

1- ¿A dónde tienen que ir? (digan **"Nivora Ravine"**).
2- ¿Dónde tienen que usar la primera bomba? (contesten que en la entrada de Nivora Ravine **"Entrance to Nivora Ravine"**).
3- ¿Cuánto tiempo tardan en explotar estas bombas después de activarlas? (la respuesta es 3 segundos **"Three seconds"**).
4- ¿Por qué quieren destruir a Koru con las bombas? (contesten que para despertar a los Genesis Tree de Buma **"To awaken Buma´s Genesis Trees"**).

Si contestan bien estas preguntas, la mujer del doctor les dará una buena cantidad de objetos para recuperar energía, que les serán muy útiles más adelante, ahora continuen su camino hacia **Nivora Ravine**.

27- La guarida de Koru

Ni bien lleguen a Nivora Ravine, examinen la entrada y Gala automáticamente pondrá la bomba para despejar el camino, cuando entren en la caverna, avancen hasta que lleguen a un punto en que cada uno de los tres personajes se irá por un camino diferente.
En esta etapa tendrán que hacer que Vahn, Noa y Gala cooperen entre sí, para lograr llegar a Koru.

A partir de ahora, cada vez que quieran cambiar de personaje tendrán que presionar el botón **Cuadrado**, en este momento Gala les preguntará si están listos, díganle que **sí** y ahora elijan a **Vahn** y avancen por el túnel sin dejar de explorar todas las habitaciones que encuentren.

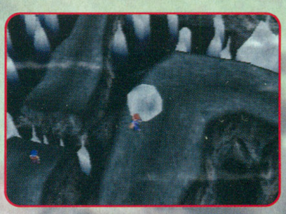


En cierto momento llegarán hasta una especie de puerta doble que bloquea el paso y no podrán abrirla, lo que tienen que hacer cuando eso pase es elegir a **Noa** y avanzar por su camino hasta que lleguen a un lugar en donde hay un extraño símbolo en el piso.

Cuando vean el símbolo, pongan a Noa encima de él y vuelvan a elegir a **Vahn**, porque ahora podrán mover la puerta que no los dejaba seguir adelante y cuando la muevan, le habilitarán el camino a Noa para que ella también pueda continuar.

Sigan avanzando con Vahn hasta llegar a una grieta en el suelo y cuando la vean, Meta les dirá que la única forma de seguir adelante es haciendo caer la bola de nieve que está encima de una de las paredes.

Como paso siguiente, seleccionen a **Noa** otra vez y sigan con ella hasta que lleguen al interruptor que está sobre la pared, del otro lado del puente y actívenlo para abrir la reja que bloquea el camino de Gala.



A continuación, elijan a **Gala** y avancen con él hasta llegar a la bola de nieve que servirá para que Vahn pueda continuar, empújenla y seleccionen nuevamente a **Vahn** y avancen hasta llegar a donde está Koru y una vez allí, hagan que Noa y Gala lleguen hasta él por sus respectivos caminos y cuando los tres estén frente al enorme Seru, los tres hermanos Delilas aparecerán para impedir que lo destruyan.

Los hermanos Delilas

El combate contra los Delilas será un poco diferente al resto, ya que aquí tendrán que enfrentar tres peleas de uno contra uno en lugar del clásico combate de todos contra todos.

Para estas peleas es muy importante que tengan en cuenta que los tres hermanos Delilas atacan durante dos turnos usando sus combos normales y en el tercer turno, cada uno de ellos utiliza un movimiento especial, que quita grandes cantidades de energía, luego de eso vuelvan a repetir una y otra vez esta secuencia de dos turnos con ataques normales y uno con un ataque especial.

La manera más segura de pelear contra cada uno de ellos es atacarlos durante los dos turnos en los que ellos usan sus combos normales y usar el **"Spirit"** antes de que cualquiera de ellos empiece su tercer turno, de ese modo van a reducir considerablemente el daño de los poderes especiales de los Delilas.

En la primer pelea, Gala tendrá que vérselas con Che Delilas (**14500** puntos de vida) y en este caso les conviene usar el poder de **"Aluru"** para atacar, y cuando necesiten recuperar energía usen **"Healing Berries"** o **"Healing Flowers"**.

Después de este combate se van a enfrentar Noa y Lu Delilas (**10000** puntos de vida), para esta pelea, lo mejor que pueden hacer es usar los combos más potentes de Noa y en caso de que precisen curarse, usen la magia de **"Orb"** o **"Spoon"**.

Por último, tendrán que hacerle el aguante a Gi Delilas (**12000** puntos de vida) con Vahn y para esta ocasión lo ideal es darle con el poder de **"Kemaro"** y recuperarse con los mismos objetos que usaron para Gala.



Al derrotar a los hermanos Delilas, Vahn, Noa y Gala pondrán las bombas junto a Koru y lo harán estallar, pero al parecer, las bombas no fueron lo suficientemente potentes como para eliminarlo y lo que es peor, los hermanos Delilas tampoco están del todo muertos y como último recurso usarán todas las fuerzas que les quedan para fusionarse con Koru y hacerlo estallar.

Si eso llega a suceder, la energía que liberará Koru evaporará toda la caverna y de paso, al pueblo de Buma con ella, así que ahora usen el **Thunder Book III**, el **Wind Book III** y el **Fire Book III**, que obtuvieron de los Delilas, para aprender las últimas **"Hyper Arts"** de sus personajes, graben el juego y recarguen su magia usando **"Magic Fruits"**.

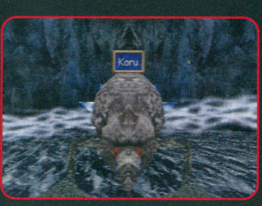
Una vez que estén listos bajen al pozo en donde está Koru y cuando estén ahí, Meta les va a preguntar si están listos, respóndanle que están preparados para saltar (**"I'm ready ! Let's Jump!"**) y ahora tendrán que apurarse, para evitar una verdadera catástrofe.

Koru

El combate con este bicho es un tanto fuera de lo común, porque sólo tendrán **cuatro turnos** para bajarle sus **10000** puntos de vida antes de que explote.

La mejor forma de eliminarlo rápidamente y sin problemas es hacer que Vahn lo ataque con el poder de **"Kemaro"** y que Noa y Gala usen el poder de **"Aluru"**.

No se preocupen demasiado por los ataques de Koru, porque por lo general no quita mucha energía, pero en caso de que necesiten recuperarse un poco, usen la magia de **"Orb"** o **"Spoon"** con Noa y listo.



Al eliminar a Koru, parte de su energía térmica se liberará derritiendo así el hielo que cubría a Buma, así que ahora vayan hacia allá.

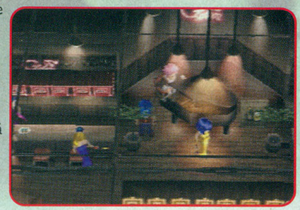
28- El pueblo de Buma

En este pueblo, lo primero que tienen que hacer es revivir a los tres Genesis Tree que están ahí y cuando lo hagan, Cara llegará y les dirá que enterró algo muy valioso para ella en ese sitio.

Aprovechen para revisar el resto del pueblo y después de que Noa vea pasar a unos soldados Soren volando, **Cara** les dirá que lo que enterró ahí era una canción que **Grantes** escribió para ella y como último favor les pedirá que vayan a la ciudad de Sol y se la entreguen.

Ahora descansen, compren armas nuevas si es que las consiguen y luego vuelvan a la torre de **Sol**.

De nuevo en Sol, vayan al **"Jazz Club"** en donde está Grantes y hablen con el pianista que está ahí, al hacerlo, el músico se pondrá a tocar la canción y Grantes la reconocerá al instante, luego de eso les preguntará si creen que Cara lo perdonará, contéstenle que por supuesto que lo hará (**"Of course she will"**) y por último Grantes les dirá que irá a **Buma** a buscarla y que ambos los estarán esperando allá.



De más está decir que ahora lo próximo que tienen que hacer es volver a **Buma** y revisar nuevamente todas las casas hasta encontrar a **Cara** y a **Grantes**.

Al encontrarse con ellos, Grantes les va a decir que hace tiempo, él fué quien robó los huevos de Ra-Seru de los Genesis Tree de buma, para dárselos a una tal **Zora**, que estaba al mando del castillo flotante que hoy en día esparce la niebla por esa región.

El hizo eso, porque la ley de su pueblo (los Soren) no le permitía enamorarse de una persona que no tuviera alas Seru y a su vez Zora le prometió que le daría estas alas a Cara si el le conseguía esos huevos.

Grantes aceptó, pero en lugar de los tres huevos sólo le dió dos y el último es el que tienen Cara y al terminar la charla les dará una **"Soren Flute"**, que es una flauta especial, que les servirá para para llamar a los Soren y pedirles ayuda para que los lleven hasta el castillo flotante de Zora, para poder destruir su generador de niebla.

Luego de eso les dirá que lo único que tienen que hacer es ir hasta la cima del Monte Dhini (**Mt. Dhini**), que está al Norte de Uru Mais o al Noroeste de Buma y tocar la flauta, según Grantes, cuando lo hagan los Soren acudirán en su ayuda.

Antes de que se vayan, Cara les va a dar el huevo de Ra-Seru que les prometió (**"Light Egg"**), cuando lo tengan, salgan al mapa principal y si quieren tener acceso a uno de los poderes secretos del juego, usen una **"Door of Wind"** y hagan que los lleve de vuelta al pueblo de **Jeremi**.



En Jeremi vayan a hablar con Zalan y el primero les preguntará si le dejan ver el **"Light Egg"** (digan que **sí**) y después les preguntará si quieren que lo convierta en un poderoso accesorio, díganle una vez más que **sí** y Zalan hará un **"Light Talisman"**, cuando tengan ese nuevo objeto, podrán usarlo con cualquiera de sus tres personajes y el que lo tenga equipado, tendrá la posibilidad de usar la magia de un poderoso Ra-Seru llamado **"Horn"**, este nuevo poder es capaz de restaurar toda la energía de todos los personajes al mismo tiempo.

Ahora salgan al mapa principal, usen una **"Door of Wind"** para volver al pueblo de Buma y desde ahí vayan hacia el Norte hasta que estén cerca de un lago, cuando estén junto al lago, vayan hacia el Oeste hasta que lleguen al **Mt. Dhini**.

29- Buscando a los Soren

Al entrar en este lugar, la flauta de los Soren que tienen con ustedes, les permitirá abrir las puertas que los llevarán al camino que va hacia la cima.

Todo lo que tiene que hacer aquí es explorar todos los caminos de cada sector, para encontrar todos los cofres que puedan y luego avanzar hasta llegar a la cima, también podrán absorber los poderes de un Seru llamado **"Iota"**, pero si no lo logran no se preocupen mucho, porque su magia no es



más efectiva que las que ya están usando.

Cuando lleguen a la cima, Vahn usará la **"Soren Flute"** y un grupo de soldados Soren vendrán a ver qué es lo que pasa.

Al ver que ustedes no son como ellos, el líder del grupo (**"Luctes"**) les dirá que si quieren su ayuda, primero tendrán que hablar con los ancianos de su aldea, díganle que **sí** y los Soren los llevarán hasta su refugio.

30- El campamento Soren

En cuanto Luctes los deje en tierra firme, exploren todo el campamento y fíjense si pueden comprar algunas armas mejores, cuando hayan revisado todo, busquen a un anciano llamado **Cructes** (padre de Luctes y Grantes) y hablen con él.

Después de que el viejo escuche lo que sucede, les dirá que autoriza a los Soren a que los ayuden, así que cuando hayan descansado, graben el juego y vayan a hablar con **Luctes**.

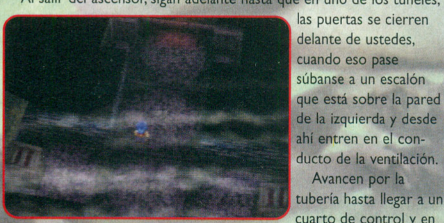
Cuando le hablen, Luctes les va a preguntar si están listos para ir hasta el castillo flotante, respóndanle que **sí** y él y sus compañeros los llevarán hasta ese lugar, por último, cuando estén sobre el castillo, Luctes va a preguntarles si están listos para entrar, díganle que **sí** y listo.

31- El castillo flotante de Zora

Los Soren los van a dejar en una de las plataformas exteriores del castillo y lo que van a tener que hacer ahora es entrar, una vez dentro, exploren todos los caminos y habitaciones para ver qué hay en los cofres.
En los primeros pisos de este castillo tendrán la oportunidad de conseguir los poderes del nuevo enemigo Seru llamado **"Barra"**, pero esta magia no les va a servir mucho.

Continúen avanzando hasta llegar a una habitación en la que hay un interruptor en la pared, actívenlo y cuando llegue el ascensor, úsenlo para llegar hasta los niveles inferiores del castillo.

Al salir del ascensor, sigan adelante hasta que en uno de los túneles, las puertas se cierren delante de ustedes, cuando eso pase súbanse a un escalón que está sobre la pared de la izquierda y desde ahí entren en el conducto de la ventilación.



Avancen por la tubería hasta llegar a un cuarto de control y en esa habitación van a tener que pelear contra el bicho que está de guardia antes de poder tocar los controles de las puertas.

Puera

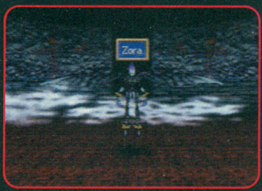
Los Puera, por lo general atacan con un hechizo llamado **"Death Game"** en el que les mostrarán cuatro cartas en las que hay distintos dibujos y luego las darán vuelta para mezclarlas.

Lo que tienen que hacer aquí es fijar la vista en la carta que dice **"Puera Dies"** (es de color azul) y seleccionarla cuando el bicho termine de mezclarlas, si lo hacen bien, entonces el Puera morirá instantáneamente.



Eliminado el guardia, activen los controles de las puertas y vuelvan por el túnel de ventilación hasta el lugar en el que estaban las puertas cerradas, avancen por ese camino hasta llegar a una estatua para grabar, aprovechen para grabar el juego y sigan por la puerta que está en ese mismo lugar.

Al final del pasillo que sigue, tendrán que enfrentarse con otros dos Puera y si no lograron absorber sus poderes, ahora tendrán una nueva oportunidad, pero igualmente su magia no les será muy útil.



Cuando terminen con los Puera activen los interruptores que están a ambos lados de la puerta y entren en la sala del trono.

Dentro de este salón, avancen hasta llegar al trono y verán que no hay nadie ahí, igualmente Noa les va va decir que le parece escuchar el ruido del generador de la niebla detrás de una de las puertas, así que contéstenle que ustedes también lo escuchan (**"Yes, I hear it, too!"**).

Ahí mismo Gala les dirá que tendrían que tirar la abajo la puerta, respondan que sería mejor buscar la llave (**"Let´s look for the key"**), como ya no pueden hacer nada más ahí, salgan de la sala del trono y... ¡oops !, cuando lo intenten Zora en persona entrará y para conseguir la llave que los llevará hasta el generador, van a tener que sacársela a bifes.

Zora

Esta minita tiene más o menos **22000** puntos de vida y sus ataques son bastante duros, especialmente su poder especial llamado **"Dark Typhoon"**.

Afortunadamente ella ataca de la misma forma que los hermanos Delilas, es decir 2 turnos con combos normales y en el tercer turno usará su ataque especial, así que si le toman el ritmo es pan comido.

Una vez más hagan que Vahn ataque con el poder de **"Kemarò"**, Gala con el poder de **"Aluru"** y guarden la magia de Noa para recuperarse y con ella ataquen usando sus movimientos especiales.

Tan pronto como liquiden a Zora, ella les dirá que los los huevos de Ra-Seru de Buma, fueron usados para construir los generadores de niebla, y eso explica las misteriosas apariciones después de que cada una de estas máquinas era destruida.

Justo en ese momento llegará el siempre molesto e inoportuno de Songi y para sorpresa de todos, él abrirá el acceso al generador y lo destruirá con sus poderes.

A pesar de ser un pesado, este tipo no es ningún salame y el motivo por el que destruyó el generador es porque sabe que además de producir niebla, esa máquina es la que mantiene al castillo flotando y ahora que ya no sirve, todo el lugar se vendrá abajo junto con ustedes.

A partir de esto, tendrán seis minutos para llegar a la plataforma en donde los espera Luctes antes de que el castillo se haga pedazos contra el suelo, así que a correr y cuando sean atacados por algún enemi-

go simplemente escápense.

Una vez en la plataforma, se encontrarán con que no hay nadie allí, pero no desesperen, porque Luctes y sus amigos llegarán justo a tiempo para sacarlos de ahí.

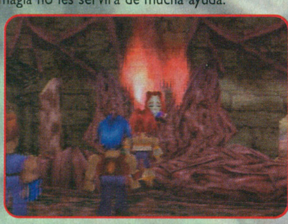
De regreso en el campamento de los Soren, aprovechen para descansar y cuando estén listos para salir nuevamente, hablen con **Luctes** y él los llevará hasta la ciudad de **Conkram** (en donde se supone que deberían estar los padres de Noa).

32- Conkram

Cuando entren en esta ciudad, se encontrarán con una desagradable sorpresa, todo el lugar a sido absorbido por un inmenso Seru con forma de ostra y ahora todas las casas y personas que quedaban en el lugar, se han fusionado con la enorme criatura y forman parte de ella.

Sobre el costado izquierdo, cerca de la entrada, podrán encontrar una estatua para grabar el juego, úsenla y avancen hasta entrar en lo que era el castillo.

Aquí van a poder absorber el poder de otro nuevo Seru llamado **"Slippery"**, pero su magia no les servirá de mucha ayuda.



En el primer piso de ese lugar, verán una especie de capullo, acérquense a él y verán a la reina **Minea** (la madre de Noa), ella está ciega a causa de la niebla y los efectos del Seru que absorbió a la ciudad, pero reconocerá a Noa y a su vez les dirá que el último generador de niebla está dentro de la fortaleza que está al al Noreste de Conkram, pero que su entrada está selada con una sustancia ancestral, que sólo puede ser destruída con una **"Nemesis Gem"**.

Desafortunadamente, la reina les dirá también que ya no existen ls **"Nemesis Gem"** en el mundo de Legaia, pero les dirá que busquen al rey **Nebular** (el padre de Noa), porque él les dará un objeto llamado **"Seru Flame"**, que tiene el poder para transportarlos hacia el pasado y ahí podrán encontrar una de estas raras "Nemesis Gem".

Luego de que terminen de hablar con la reina, vayan al piso de abajo y hablen con los guardias que custodian la entrada al sótano, que está sobre el lado izquierdo de ese salón.

Sigan el túnel hasta llegar a donde está el rey Nebular y después de que hablen con él, les dará la **"Seru Flame"** y les dirá que la usen en el salón de los espejos.

Ahora vuelvan al piso en el que estaba la reina Minea y entren por la puerta que está del lado derecho y llegarán a una habitación en la que hay un gran espejo y dos antorchas.



Toquen alguna de las antorchas y Vahn las encenderá, abriendo de esa forma un portal que los va a llevar al pasado, justo antes de la aparición de la niebla.

33- Conkram (en el pasado)

Al salir del espejo, estarán en de nuevo en Conkram y Terra le dirá a Noa que aquí conocerá a sus padres cuando eran más jóvenes, pero no deberá decirles quién es, para evitar consecuencias aún peores en el presente.

Bajen por la escalera que está en el salón del trono y en el otro piso, podrán entrar en las puertas que están sobre la izquierda y sobre la derecha y en esas habitaciones se irán encontrando con algunos viejos amigos, como por ejemplo: El secretario de estado (**Zeto**) y el secretario del interior (**Dohati**) en el cuarto de la izquierda y a los guardaespaldas de la familia real (los hermanos **Delilas**) y la sacerdotisa (**Zora**) en el cuarto de la derecha.



Exploren todo el resto de la ciudad y si hablan con los habitantes, ellos les dirán que al día siguiente, las máximas autoridades de la ciudad harán la demostración de una nueva arma, porque según parece, el príncipe **Cort** descubrió una forma de hacer más poderosos a los Seru y piensa usar eso para ganar la guerra con la gente de Sol.

Revisen todas las casas y por último vayan al hotel **"Inn"**, en ese lugar también está el joven **Dr. Usha**, que está ahí para presenciar la demostración, así que ahora hablen con la mujer que está detrás del mostrador y ella les preguntará si desean dormir (digan que **sí**), después les va decir que al día siguiente será la demostración de la nueva arma y preguntará si ya hicieron todo lo que tenían que hacer (dgan que **sí** otra vez) al despertar, salgan al patio principal y la demostración comenzará.



Para empezar, Zeto anunciará que esta poderosa arma capaz de amplificar el poder de los Seru, será nada más ni nada menos que... **La Niebla**.

Después de los anuncios, la prueba comienza y desde el laboratorio del subsuelo, el príncipe **Cort** y un científico llamado **Jette**, activarán la máquina que bombea la niebla hasta donde está el voluntario para el experimento, pero en ese momento habrá una sobrecarga y la niebla empezará a salir sin control.

A todo esto, el soldado que está en el cilindro de vidrio se convertirá en un monstruo Seru y al escapar, liberará la niebla que empezará a invadir la ciudad.

Tan pronto como les sea posible vayan hacia el laboratorio que está en el sótano y ahí verán que en el lugar en donde estaba la máquina hay un agujero, que es un portal hacia el mundo Seru de Seru-Kai y da directamente a la torre del Ra-Seru renegado llamado **Rogue**.

Si ese portal permanece abierto, la niebla comenzará a invadirlo todo tal y como sucedió en el presente.

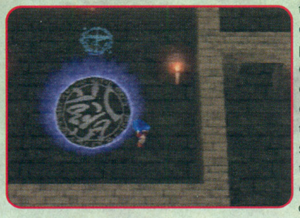
De acuerdo con lo que les dijo Tieg, la niebla es producida por el aliento del Ra-Seru renegado y por lo tanto, la única forma de detenerla será entrando en el agujero y destruyendo a Rogue.

Antes de entrar en el portal, asegúrense de estar en buenas condiciones y de haber grabado el juego, después de eso entren y serán transportados hacia el mundo Seru.

34- La torre de Rogue

Este lugar es una especie de laberinto lleno de símbolos en el piso, que sirven como transportadores para pasar por las distintas habitaciones.

En cuanto estén ahí, quédense en donde están y observen cómo las paredes se vuelven orgánicas cada ciertos períodos de tiempo, el asunto con esto del cambio de las paredes es que si pasan por las marcas que están en el piso cuando las paredes son de ladrillo, entonces se transportarán hasta la siguiente marca, mientras que si lo hacen cuando la pared es orgánica, cuando se transporten aparecerán en la marca anterior.



En otras palabras, lo único que tienen que hacer es usar los transportadores cuando las paredes estén normales y de esa forma siempre avanzarán.

Cuando lleguen a un símbolo más grande, pasen por encima de él y serán enviados al piso siguiente.

En este nivel tienen que hacer lo mismo que en el anterior, sólo que para habilitar el símbolo que los llevará al próximo piso, primero tendrán que tocar dos cristales brillantes, que están colocados en este nivel.

Cuando toquen a uno de estos cristales, se transformará en un **Caruban Lv2** y cuando encuentren al otro y lo toquen, éste se convertirá en un **Berserker Lv2** y para poder seguir adelante, primero tendrán que derrotar a ambas criaturas.

Con el **Caruban Lv2**, seguramente no tendrán ningún problema, pero cuidado con el **Berserker Lv2**, porque este pega fuerte, así que mejor atáquenlo con la magia de **"Nighto"** del mismo modo que al primer Berserker.

En el piso siguiente, podrán ver que en la habitación de entrada hay dos fuentes sobre la pared (una con agua verde y la otra con agua azul), si toman agua de cualquiera de las dos, sus personajes recuperarán toda su energía y toda su magia.

Cuando estén nuevamente recuperados vana tener que hacer lo mismo que en el segundo piso, sólo que aquí vana tener que enfrentarse con un **Caruban Lv3** y un **Berserker Lv3**, al igual que antes, ataquen al Caruban en forma normal y al Berserker con el poder de **"Nighto"** y al eliminarlos tendrán acceso al último piso de la torre, en donde finalmente encontrarán a...

Rogue

Cuando entren en el cuarto piso, no verán a nadie, así que empiecen a caminar por la habitación hasta que Rogue aparezca.

Este Ra-Seru renegado tiene forma de cristal y su nivel de energía es de **28000** puntos aproximadamente.

Los ataques de Rogue son bastante moderados y sólo algunos de ellos duelen en serio, así que dénle duro con los poderes de **"Kemaro"** y **"Aluru"** y usen la magia de **"Spoon"** con Noa para recuperar energía, igualmente este combate les va a resultar bastante fácil.



Terminado el problema de Rogue, regresarán a Conkram, pero recuerden que todavía estarán en el pasado.

35- La "Nemesis Gem"

De vuelta en Conkram, el rey Nebular les dará las gracias y después de ponerse furioso con Cort y hacerlo quedar para la mie%#! por lo que hizo, les entregará una **"Nemesis Gem"**.



Cuando la tengan entren por la puerta que está en el lado izquierdo de la sala del trono y suban las escaleras hasta llegar a la terraza en donde está la reina Minea.

Hablen con ella y después de la charla en la que Noa estuvo a punto de decirle que es su hija, ella les dará un anillo (**"Minea´s Ring"**), que le dará un 25% más de energía a quien lo lleve equipado.

A estas alturas ya deberían tener en el inventario un objeto llamado **"Mettle Gem"**, que hace que quién lo use consuma la mitad de los puntos de acción cuando están en un combate, así que hagan que Noa lo lleve equipado y de esa forma podrán usar su **"Miracle Art"** con mucha más frecuencia que antes.

Por otro lado, si ya tienen en su inventario un objeto llamado **"Spirit Gem"**, equípenselo a Vahn y de ese modo él consumira un 25% menos de magia cada vez que use a Meta.

Bueno, siguiendo con lo nuestro, ya que tienen la **"Nemesis Gem"** es hora de volver al presente, así que vayan a la sala en donde estaba el espejo, prendan nuevamente las antorchas y ahí Gala les preguntará si están listos para regresar, digan que **sí** y ya está.

Al entrar en el espejo, verán una secuencia en la que parece que Cort y sus amigos planean seguir adelante con sus experimentos con la niebla y Jette le dirá que gracias a que logró recuperar un fragmento de Rogue, podrá producirla artificialmente.

Cuando estén de vuelta en en el presente vayan a hablar una vez más con la reina Minea y ella les va a decir que efectivamete cuando ustedes volvieron al presente, un fragmento de Rogue quedó en Conkram, pero junto con el fragmento se quedó un Seru que gracias a la niebla producida por Cort y Jette, creció fuera de control hasta convertirse en la gigantesca criatura que absorbió a la ciudad y a su gente.



Igualmente les dirá que si destruyen el generador del castillo, el Seru que aprisiona a la ciudad no tendrá más niebla para mantener su fuerza y morirá.

Ahora salgan de Conkram, pero antes de hacerlo graben el juego en la estatua que está cerca de la salida y vayan hacia la fortaleza que está hacia el Noreste, muy cerca de esa ciudad.

36- La fortaleza de Jette

En cuanto lleguen a la entrada de la fortaleza, Noa tirará la "Nemesis Gem" hacia el sello que bloquea la entrada y cuando esté despejada, entren.

En el interior de este lugar van a poder conseguir el poder del último enemigo Seru que les falta, su nombre es **"Gillium"** y su magia puede llegar a resultarles bastante útil cuando necesiten eliminar a varios enemigos al mismo tiempo.

Sigan adelante por el túnel principal y cuando vean una especie de fuente sobre la pared izquierda, beban de su agua para recuperar la energía y la magia que les esté faltando luego de eso continúen avanzando hasta llegar a un enorme cráter que esta lleno con la niebla que produce el generador de la fortaleza.

Vayan por el camino de la derecha y suban hasta el siguiente nivel y exploren bien todos los caminos de ese piso, en un momento Noa se asomará para mirar hacia el cráter y lo que verá abajo es nada más ni nada menos que a Juggernaut durmiendo.

En una de las habitaciones del entrepiso de ese segundo nivel, hay un cuarto de control y en la consola que está en la plataforma del centro de esa sala hay tres interruptores.



Primero activen el interruptor que está del lado derecho y al hacerlo verán cómo en otra de las habitaciones de ese mismo piso se activa una pequeña plataforma, ahora salgan del cuarto de control y vayan hacia ese lugar, que está hacia el Sur (en el entrepiso).

Una vez que estén en la habitación con las plataformas, súbanse en ellas y agarren lo que tenga el cofre de la derecha, si quieren tener acceso al otro cofre que está en ese lugar, vuelvan a la sala de control y activen el interruptor que está en el medio.

Tan pronto como agarren lo que haya en los cofres, vayan a la sala de control y activen el interruptor de la izquierda, porque eso habilitará la plataforma que les permitirá seguir adelante.

Cuando intenten salir del cuarto de control, aparecerá Jette frente al panel de controles y después de poner los interruptores como estaban, les dirá entre otras cosas que el generador de niebla de ese lugar es el más poderoso y luego los atacará.

Después de despachar a Jette, vuelvan a activar el interruptor de la izquierda y vayan hacia la sala en la que están las plataformas que los llevarán hacia el siguiente nivel.

Ahora empiecen a subir y sigan avanzando por los distintos pisos hasta llegar al ascensor principal que los dejará directamente en la sala donde se encuentra el generador de la niebla.

En cuanto se paren frente a la enorme máquina, Meta preguntarán si están listos para destruirla (digan que sí) y en ese momento Noa sentirá un fuerte dolor de cabeza y cuando se den vuelta para ver qué sucede, entrará el responsable de todo este bardo (Cort) y ahora es el momento de darle una buena paliza.

Jette

Con este tipo, la cosa se va a poner un poco más dura que antes, porque van a tener que bajarle unos **40000** puntos de energía.

En cuanto a su forma de atacar, no es muy diferente a Zora ya que por lo general (aunque no siempre) los atacará con combos que causan daños moderados (y a veces un poco altos) durante un par de turnos y luego usará un ataque especial llamado **"Shadow Break"**, que les causará fuertes daños a todos sus personajes si es que los agarra con la guardia baja.

Por otro lado Jette tiene la habilidad de producir un duplicado de sí mismo, pero eso sólo sirve como distracción ya que es inofensivo.

Para esta pelea les conviene usar la misma táctica que para los últimos enemigos que enfrentaron, o sea usar la magia de **"Kemaro"** con Vahn, la de **"Aluru"** con Gala, pero en el caso de Noa, usen su **"Miracle Art"** para atacar y guarden su magia para curar a los demás.



Cort

La mano con Cort ya biene más pesada todavía ya que ni bien empiece la pelea él usará un poder llamado **"Mistic Shield"**, que levantará un escudo a su alrededor y eso hará que todos los ataques (incluyendo los mágicos) le duelan la mitad.

Mientras tenga puesto este escudo, atáquenlo usando los movimientos especiales de los tres personajes y solamente usen la magia para cuando tengan que curarse ya que este chabón lanza ataques que duelen bastante.

Después de que le hayan dado unos cuantos golpes, el **"Mistic Shield"** de Cort será destruído y ahí es cuando la verdadera pelea comenzará.

Ni bien esté desprotegido, hagan que Vahn y Gala lo ataquen con la magia más poderosa que tengan (**"Kemaro"** y **"Aluru"**), con en cambio, Noa usen el **"Miracle Art"** para atacar y guarden su magia para curarse, porque ahora que Cort perdió sus defensas se va a calentar bastante y encima de todo será capaz de usar un poder para llamar a **Juggernaut** y lanzarles un devastador ataque. Traten de que sus personajes estén 0km para enfrentar a este tipo, porque además de tener más de **50000** puntos de vida, pega bastante fuerte.



Cuando logren vencerlo, Cort les dirá que e generador de la niebla es parte de él y que ahora que va a morir, la máquina se destruirá, cuando eso pase, Cort caerá al pozo en donde está Juggernaut y toda la fortaleza comenzará a venirse abajo.

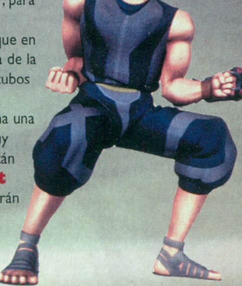
Ahora tienen que salir de ahí tan pronto como sea posible y en cuanto Noa les hable, díganle que si quiere vivir, que se apure (**"Noa, if you want to live, hurry!"**).

Justo cuando intenten salir de la habitación, habrá un derrumbe que tapará la salida y como no les queda tiempo para intentar despejarla, lo único que pueden hacer es usar una **"Door of Light"**, para que los transporte fuera de ahí.

Después de usar este objeto, verán que en lugar de haber sido transportados fuera de la fortaleza, han aparecido en uno de los tubos de ventilación.

En ese lugar, Gala les dirá que escucha una explosión que se aproxima y que es muy peligroso quedarse, contéstenle que están listos para saltar (**"Good" then get ready to jump"**) y con eso escaparán de la fortaleza.

En el exterior, Cara y Grantes los



estarán esperando para felicitarlos y ahora que ya no hay más niebla en Legaia, podrán volver a Conkram para ver qué sucedió.

37- El regreso a Rim Elm

Como podrán ver, lo que les dijo la reina Minea sobre el Seru que cubría a la ciudad de Conkram era cierto, pero lo que no les dijo es que al morir la criatura, aplastaría a toda la ciudad.

Ahora ya no podrán hacer nada más aquí así que vuelvan a Rim Elm, en donde todo comenzó.

De vuelta en la aldea de Vahn, vayan al lugar en donde está el Genesis Tree y hablen con Gala, él les dirá que todavía está preocupado, porque no han vuelto a saber nada de Songi.

Si quieren, revisen el resto del pueblo, aprovechen para grabar y vayan a la casa de los ancianos, que está encima de la cueva en donde está la estatua para grabar.

En una de las habitaciones de esta casa está Noa, hablen con ella y mientrás estén charlando, uno de los niños vendrá a decirles que un tal Songi ha venido para saludarlos.



Al escuchar esto, uno de los ancianos preguntará quién es Songi, así que contéstenle cualquier cosa y vayan hacia el portón principal.

Cuando todos estén frente a Songi, Gala le va a exigir explicaciones, pero el colorado molesto se la va a mandar a guardar y les dirá que muy pronto todos van a ser alimento para Juggernaut.

Supuestamente ustedes eliminaron a Juggernaut junto con Cort y la fortaleza, pero según Songi, el verdadero poder de la enorme criatura Seru, sólo despertaría si se fusionaba con un humano, que en este caso fue Cort.

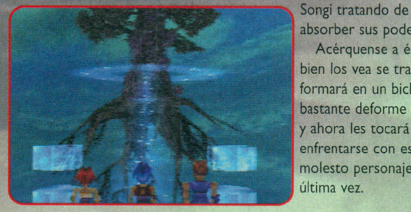
Mientras están discutiendo con Songi, Juggernaut llegará y fusionará con la aldea de Rim Elm, convirtiéndose en una masa orgánica que aparentemente comenzará a producir niebla nuevamente, después de eso Songi dirá que tiene pensado ir a conquistar el mundo Seru y desaparecerá.

Luego de esto, los Ra-Seru les van a decir que la única forma de detener a Songi es yendo al mundo Seru, pero para encontrar la forma de llegar ahí, primero vana tener que volver a **Uru Mais**.

38- El valle de Noaru

Al llegar a Uru Mais, suban a lo que quedó del altar y ahí podrán invocar a Tieg para que los lleve al mundo Seru.

Tieg los transportará al valle de Noaru en el mundo Seru y ahí, lo que tienen que hacer es revisar todos los caminos que encuentren hasta que lleguen a un gigantesco **Genesis Tree** en el que verán a Songi tratando de absorber sus poderes.



Acérquense a él y ni bien los vea se transformará en un bicho bastante deforme y feo y ahora les tocará enfrentarse con este molesto personaje por última vez.

Songi

Esta última versión de Songi pega bastante duro y tiene un par de ataques especiales que quitan mucha energía, igualmente y a pesar de todo, no es tan poderoso como lo fue Cort, así que no les tomará mucho tiempo sacarlo de circulación.

Simplemente continúen usando la técnica de la magia de **"Kemaro"** con Vahn, **"Aluru"** con Gala y usen el **"Miracle Art"** de Noa para darle un par de cachetazos extra, mientras se guardan su magia para curar a quién lo necesite.



Songi tiene más o menos **49500** puntos de vida y les recomiendo que no se confíen demasiado, porque a pesar de que es más fácil que Cort, tiene un par de ataques de lo más pulenta.

Al derrotar a Songi, el Seru que llevaba en su brazo será destruido y como no es posible sobrevivir en el mundo Seru sin un Seru esta vez morirá y ya no veolverá a joderles la vida.

Tal parece que apesar de que destruyeron a Songi, el gran al Genesis Tree le queda poco tiempo de vida y cuando este árbol muera, los Ra-Seru dejarán de existir.

Por último, los espíritus de Hari aparecerán junto al árbol y le darán su poder para mantenerlo con vida hasta que logren terminar con Juggernaut y los transportará a la cima del Monte Rikuroa y desde ahí tendrán que volver a donde está Juggernaut (Rim Elm).

39- El interior de Juggernaut

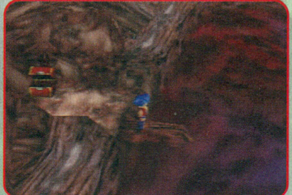
Antes de hacer nada, busquen la estatua para grabar, que está cerca del lugar por donde entraron y graben, ahora suban hasta la parte más alta de Juggernaut (en donde está la cabeza) y entren por su boca.

En el interior de Juggernaut avancen y revisen todos los caminos que encuentren, porque aquí hay varios cofres con partes de armaduras Ra-Seru y armas especiales para cada personaje.

A partir de ahora todos los enemigos que tendrán que enfrentar serán todos los Seru que vieron a lo largo del juego, sólo que ahora todos ellos serán de nivel 3 y siempre vendrán en grupos de 3.

Lo que les sugiero hacer mientras estén en este lugar es que eviten cada pelea, porque van a necesitar toda la energía y toda la magia que puedan guardar.

Otra recomendación importante es que si en algún momento son atacados por los **"Puera lv3"**, estan muy atentos, porque es muy probable que antes de que logren escapar, ellos usen su **"Death Game"**, así que préstenle mucha atención a la carta azul (**"Puera Dies"**), porque las otras tres matarán a uno de sus personajes en froma instantánea.



Como último consejo antes de seguir adelante, cada vez que lleguen a las orillas de una especie de río, salten dentro de la corriente y cuando vean una saliente naden hacia ella y presionen el botón **X** para agarrarse y salir del agua o lo que sea ese líquido.

Si hacen esto podrán encontrar algunos cofres más, que les servirán para el combate final.

Sigan explorando el interior de Juggernaut y cuando lleguen al lugar en donde están los habitantes de Rim Elm, acérquense a los bordes de las plataformas y podrán ver como unas columnas suben a medida que van avanzando y de esa forma podrán seguir adelante.

Si quieren hablar con la gente háganlo y conseguirán un par de objetos mágicos más, cuando estén listos para continuar, busquen la salida de ese sector y avancen hasta que bajen por un túnel y la puerta de salida se cierre frente a ustedes.



Para abrirla, todo lo que hay que hacer es pisar las dos pequeñas elevaciones que están en el piso y listo.

Cuando crucen esa puerta serán arrastrados por el líquido que caerá detrás de ustedes y al llegar abajo estarán justo frente a lo que quedó de Cort, que ahora se ha fusionado con Juggernaut para crear un poderosísimo monstruo Seru.

Cort

Este gigantesco mutante Seru es el enemigo final y todos sus ataques quitan enormes cantidades de energía.

Si pelean normalmente contra él, les costará un poco quitarle sus **65000** puntos de energía hasta que se acostumbren a su forma de atacar, pero afortunadamente existe una forma de causarle un gran daño en muy poco tiempo, como para equilibrar las cosas un poco.

Si exploraron bien la aldea de Rim Elm (casi al principio del juego), deberían haber encontrado en el primer piso del **"Items Shop"**, un objeto llamado **"Point Card"**, que iba acumulando puntos a medida que ustedes compraban.

Bueno si lo tienen, hagan que Gala lo use contra Cort y al hacerlo, este objeto usará los puntos acumulados (a esta altura tendrían que ser más o menos **20000**) para causarleun daño de hasta **9999** puntos como máximo por turno.

Mientras tanto ataquen con el poder de **"Kemaro"** con Vahn, el **"Miracle Art"** de Noa y cuando Gala agote la "Point Card" sacúdanlo con el poder de **"Aluru"**.

Traten de que el nivel de energía de sus personajes esté siempre por encima de los **2000** puntos, porque Cort tiene un par de ataques que suelen quitarle esta cantidad a todos al mismo tiempo.



Cuando se queden sin magia, recárgunla usando algunas "Magic Flowers" o cualquier otra cosa que sirva para esto y sigan dándole duro, o si prefieren pueden usar los **"Miracle Arts"** de los tres personajes.

Después de que Cort sea historia, los habitantes de Rim Elm quedarán en libertad, ahora que Juggernaut fue destruido y el árbol del mundo Seru ya casi desaparece, los Ra-Seru que llevaban con ustedes los dejarán y después de eso podrán explorar la nueva Rim Elm y hablar con los sobrevivientes. Cuando estén listos para irse, salgan de la aldea y verán la secuencia del final que como era de esperarse, deja todo listo para una segunda parte.

Los secretos de Legend of Legaia

Obviamente un juego como éste no podía dejar de tener algunas cosas ocultas así que aquí se las revelamos una por una.

I- El poder final de los Ra-Seru

Después de derrotar a **Songi** por última vez, sigan estos pasos, para conseguir el un poder final para Meta, Terra y Ozma, con los que podrán hacer que ellos aparezcan durante los combates.

Con Vahn: Cuando **Meta** sea de nivel 8 y hayan aprendido todas las **"Fighting Arts"** y **"Hyper Arts"**, vayan al Genesis Tree de la torre de **Sol** y tóquenlo.

Al hacerlo tendrán la posibilidad de usar el poder especial de Meta.
Con Noa: Cuando **Terra** sea de nivel 7 y al igual que antes, hayan aprendido todas las **"Fighting Arts"** y **"Hyper Arts"**, vayan al Genesis Tree que está en la cima del **Monte Rikuroa**, tóquenlo y podrán usar el poder especial de Terra en las peleas.

Con Gala: Cuando **Ozma** sea de nivel 6 y como en los otros dos hayan aprendido todas las **"Fighting Arts"** y **"Hyper Arts"**, vayan al Genesis Tree que está en **East Voz Forest** y tóquenlo, para poder usar el poder especial de Ozma en los combates.

2- Los Ra-Seru ocultos

Además del poder del Ra-Seru Horn, que consiguieron gracias al huevo que les dió Cara hay otros tres huevos que podrán usar para llamar a unos poderosos Ra-Seru especiales.

Ra-Seru Jedo: Después de derrotar a **Songi** en el **Valle de Noaru**, vayan al lugar en donde está el Genesis Tree muerto en **West Voz Forest** y al pié del árbol encontrarán un cofre, en su interior está el **"Dark Egg"** y cuando lo tengan, llévenselo a **Zalan** (en Jeremi) para que lo convierta en el medallón que les permitirá invocar el poder de Jedo.

Ra-Seru Palma: Para conseguirlo tienen que ganar más de **100.000** monedas en el **Muscle Paradise** de la torre de **Sol**, cuando tengan el dinero, hablen con la chica del mostrador de la derecha (la que cambia el dinero por premios) y ella les preguntará si quieren cambiar toda esa guita por un objeto especial.
Díganle que sí y ella les dará el **"Earth Egg"** y al igual que en el caso anterior, para poder llamar a Palma, primero deberán llevarle este huevo a **Zalan**, para que lo convierta en medallón.

Ra-Seru Mule: En este caso, tendrán que ir al lago que está al Este de **Buma** y jugar el mini-juego de la pesca hasta que consigan más de **30000** puntos, cuando los consigan, podrán cambiar ahí mismo los puntos que consiguieron por el **"Water Egg"**, que llevándoselo a **Zalan** les dará el talismán para llamar a Mule.

3- El enemigo especial

Si después del último combate con Songi, vuelven a la cima del **Monte Dhini**, se enfrentarán a un enemigo especial llamado **Lapis**, esta especie de ave Fénix, siempre los atacará primero y desde el primer turno los dejará sin poder usar la magia de los Ra-Seru y si tenemos en cuenta que sus ataques pueden llegar a quitar más de **7000** puntos de energía, creo que no hace falta decir que enfrentarlo es casi un suicidio, pero si le ganan conseguirán un objeto llamado **"Devil Medallion"**, que les dará... ¿¿¿ !!! ???

Resident Evil 2

Lanzamisiles con municiones infinitas
Para conseguirlo van a tener que terminar el escenario **"A"** de cualquiera de los dos personajes en menos de 2 horas y media, con un ranking **"A"** o **"B"**.
Si lo logran, podrán encontrar esta arma una vez que empiecen a jugar nuevamente y lleguen a abrir el primer cofre.

Ametralladora especial con cargas ilimitadas
En este caso lo que tienen que hacer es terminar el escenario **"B"** de cualquier personaje en menos de 2 horas y media, con un ranking de **"A"** o **"B"**.
Si cumplieron con todo lo necesario, encontrarán esta arma en el mismo lugar que la anterior.

Ametralladora común con balas infinitas
Si terminan el escenario **"B"** de cualquier personaje en menos de 3 horas, con un ranking **"A"** o **"B"**, en lugar del arma que figura arriba, conseguirán esta ametralladora.

Tengan muy en cuenta que para conseguir un ranking **"A"** o **"B"** al final del juego, tendrán que cumplir con los siguientes requisitos:
1- En dificultad fácil ("Easy"): Usar hasta 4 objetos para recuperar energía como máximo durante todo el juego y no grabarlo más de 3 veces.

2- En dificultad "Normal": Usar hasta 4 objetos para recuperar energía como máximo y no grabarlo más de 7 veces.
Lógicamente, si llegan al final usando menos cosas de las que figuran aquí, tendrán más posibilidades de conseguir un mejor ranking.

Jugar con un personaje oculto ("Hunk")
Si terminan el escenario "B" de Claire o Leon en menos de 2 horas y media y grabando menos de doce veces, entonces podrán jugar un nuevo escenario usando a un soldado, que empezará en las alcantarillas y tendrá que llegar hasta el segundo piso de la estación de policía.

Star Wars Episode I: Racer (más tru-

Habilitar todos los trucos
Primero seleccionen la modalidad de torneo (**"Tournament"**), luego mantengan presionado el botón **"Z"** y pongan este código como nombre del jugador, ingresando cada letra con el botón **"L"**.
RRTANGENT
No se preocupen por la cantidad de letras que tiene este nombre, porque a pesar de que sólo se pueden poner 3, para que el código funcione tendrán que escribirlo entero y mientras lo estén haciendo, podrán ver cada letra que van poniendo aparece en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.
Luego de que escriban el código, iluminen la opción **"End"** y presionen primero **"L"**, seguido de **"B"**.
Ahora vuelvan a seleccionar el mismo archivo en el que quedó grabado este piloto y pongan como nombre la palabra **"ABACUS"** (acuerdense de seleccionar cada letra con el botón **"L"**), luego iluminen la opción **"End"** una vez más y presionen **"L"** seguido de **"A"**.
Como paso siguiente, empiecen una carrera en cualquier pista de la modalidad **"Tournament"** y hagan **↑, ←, ↓, →**, para entrar al menú de trucos y una vez ahí tendrán habilitadas todas las opciones, además podrán correr usando a los personajes ocultos llamados Jinn Reeso y Cy Yunga.



Nightmare Creatures

Habilitar los trucos
Pongan este código como "password"
←, ↑, Triángulo, ↓, Triángulo, Triángulo, X, ←, ↑, Triángulo, ↓, Círculo, Triángulo, Cuadrado, ↓
Al hacer esto, tendrán habilitados los créditos infinitos y las opciones para seleccionar nivel y para jugar como uno de los monstruos.
Ahora pongan este otro código como "password" y eso les va a permitir usar los demás trucos que van a ver un poco más abajo y recuerden que si los ponen correctamente escucharán un sonido.
←, ↑, X, Cuadrado, ↓, Triángulo, Cuadrado, ↓

Matar a los enemigos de un golpe
L1, R1, L2, R2, Select

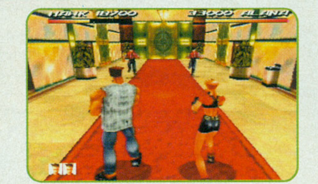
Monstruos en miniatura
L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select (si escucharon el sonido que les indica que lo hicieron bien, pongan el juego en pausa y activen la opción que dice **"Reduce"**).

Modo "Blurry"
L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select

Seleccionar niveles
L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select (si lo hicieron bien, empiecen el juego, pongan la pausa y al hacerlo podrán acceder una opción que les permitirá elegir los niveles).



Trucos varios
En la pantalla del título mantengan presionados:
← + Z + C-↑, C-↓
Al hacerlo, el juego los llevará automáticamente a la pantalla de selección de personajes y una vez ahí, usen los botones **C-↑** y **C-↓** para seleccionar el nivel y cuando empiecen a jugar, los enemigos les quitarán solo el 1% de la energía que normalmente les quitan.



Driver

Usen los siguientes códigos en el menú principal, para habilitar las distintas funciones en el menú de "Cheats".

Invencible
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Jugar sin policías
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

El control de dirección usa las ruedas de atrás
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

Cambiar el ángulo de la cámara
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

Ver los créditos
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

Jugar con autos en miniatura
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2

Mejorar la suspensión
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

Escenario oculto
Para poder habilitar esta opción, todo lo que tienen que hacer es terminar el juego por lo menos una vez.



Need for Speed: High Stakes (más trucos)

Tengan en cuenta que para que cada uno de los códigos que pueden ver abajo funcione, tienen que ingresarlo en la opción **"User Name"**, pero recuerden que cuando los usen, la opción para grabar el juego quedará deshabilitada.

Habilitar a todos los autos de policía
(En la modalidad "Hot Pursuit")
NFS PD

Conseguir más dinero
STJOHN

Manejar como un borracho
En la pantalla de "Loading" mantengan presionados estos botones:
↑ + L2 + R1

Los autos de la máquina corren más despacio
En la pantalla de "Loading" mantengan presionados estos botones:
← + Cuadrado + Círculo

Confundiendo a los policías
(En la modalidad "Hot Pursuit")
En el momento que vean que los patrulleros que los están siguiendo, abandonan la persecución, den la vuelta tan rápido como puedan y comiencen a avanzar en sentido contrario.
Si lo hacen bien, los policías pondrán el bloqueo del lado equivocado y cuando eso suceda todo lo que tienen que hacer es volver a correr en el sentido normal.
Al hacer esto podrán hacer un gran tramo del circuito antes de que los canas se den cuenta de la cag#"% que se mandaron.

O.D.T.

Jugar como "Sophia"
Hagan la siguiente secuencia en el menú principal:
L1, L2, R2, R1

Jugar como "Karma"
Hagan la siguiente secuencia en el menú principal:
R1, R2, L2, L1

Para poder usar cualquiera de los siguientes códigos, primero empiecen a jugar, luego pongan el juego en pausa y hagan cualquiera de las secuencias que están abajo.

Conseguir 50 vidas
↑, Círculo, →, Select, Cuadrado

Recuperar la energía
←, →, ←, →, Cuadrado

Recargar las armas
←, →, ↑, ↓, Círculo, Cuadrado

Recargar la magia
←, →, ←, →, Círculo

Recargar la experiencia
Círculo, Cuadrado, L1, L2, R1

Subir el nivel de la magia
↓, Triángulo, Select, L1, R1

Subir el nivel de las armas
R1 ,L1 ,R2, L2, ←, →, ↑, ↓

KKND: Krossfire

Empezar en la última misión de los "Evolved"
Pongan **"KQULLZ"** como "password".

Empezar en la última misión de los "Survivors"
En este caso el "password" es **"GTH6JZ"**.

Empezar en la misión 7 de los androides "Series 9"
Para conseguirlo, simplemente tienen que usar este "password": **"MHICYZ"**.





Space Griffon VF-9

Energía y municiones infinitas

Mientras estén jugando, pongan la pausa y hagan esta secuencia:
Triángulo, Cuadrado, X, L1, L2, R1, R2



Dragon Ball: U. Battle 22

Modalidad "Ultimate Battle 27"

En la pantalla del título y después de que la animación de la presentación haya pasado, hagan esta secuencia:
↑, Triángulo, ↓, X, ←, L1, →, R1

Si lo hacen bien escucharán un sonido y luego verán otra animación de presentación, pero cuando aparezca el título verán que dice "Dragon Ball Z Ultimate Battle 27" y con este modo combatirán contra 5 personajes más.

Rollcage

Modo Cheat

Colocá **"MAXCHEAT"** como password e ignorá el mensaje de password inválido. Todas las ligas, modo mirror, trials de super tiempo y otras opciones estarán disponibles.

Todas las pistas de dificultad "Easy"

Colocá **"EEFNIEBA"** como password, seleccioná el seteo de dificultad "Easy", y comenzá una carrera.

Todas las pistas de dificultad "Hard"

Colocá **"EEFPHMBC"** o **"FAFNOEAP"** como password, seleccioná el seteo de dificultad "Hard", y comenzá una carrera.

Todas las pistas de dificultad "Expert"

Colocá **"HEMPCMDD"** como password, seleccioná el seteo de dificultad "Expert", y comenzá una carrera.

Todas las ligas y el Neoto Deathmatch

Colocá **"KKKJBCFA"** como password.

Harpoon Deathmatch

Colocá **"HAFIJEAF"** como password.

Bocina Aérea

Colocá **"AIRHORNS"** como password e ignorá el mensaje de password inválido. En el juego, presioná Select para oír la bocina.

Modo Deathmatch

Terminá primero en todas las pistas en una liga.

Modo Mirror

Terminá en primer lugar en todas las ligas.

Dragon Ball GT: Final Bout

Personajes ocultos

En la pantalla de presentación, hagan esta secuencia:
→, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, Start

Luego de esto vayan al menú de selección de personajes y elijan la modalidad **"Build"** y si pusieron el código correctamente, entonces podrán usar una serie de personajes especiales.

Jugar como Super Saiyan 4 Son Gokuh

Para poder jugar con este personaje, primero van a tener que habilitar a los personajes ocultos con el código que está arriba.
Cuando lo hayan hecho hagan esta secuencia en la pantalla del título y listo. Fíjense bien qué versión del juego es la que tienen, porque este truco en la versión americana es diferente del de la versión japonesa.
Versión americana:
Triángulo (10 veces), Cuadrado (9 veces)

Versión japonesa:
Triángulo (5 veces), X (9 veces)

Jugar con Gotenks

Para conseguirlo es necesario terminar el juego **9 veces** usando a **"Trunks"**, en el nivel de dificultad más elevado y sin usar ningún "Continue".
Durante este proceso, pueden grabar el juego las veces que quieran y cuando hayan ganado las 9 veces, comiencen un juego nuevo y en la pantalla de selección de personajes iluminen a **"Trunks"**.
Después presionen **"Select"** 9 veces y Gotenks aparecerá en su lugar.
Si graban el juego después de hacerlo, no tendrán que volver a terminarlo 9 veces para acceder a este personaje.

Modelos Transparentes

Cuando vayan a elegir un personaje mantengan presionado el botón de **"Select"**.

Cambio de vestimenta

Empiecen el juego en las modalidades de entrenamiento ("Training") o de dos jugadores y seleccionen al personaje que quieran, presionando los botones **Cuadrado + X + Círculo** (todos al mismo tiempo).

Grand Theft Auto: 1969 London

Colocá uno de los siguientes códigos como el nombre del jugador. Ojo! Todos los códigos en el juego pueden ser usados en combinaciones. Colocá y aceptá el código, y después andá a "Rename" y colocá otro código. Después de poner los trucos podés ponerle el nombre que quieras a tu personaje.

Códigos con varios efectos

Colocá **"HAROLDHAND"** como el nombre del jugador para todos los niveles, todas las armas, munición ilimitada, la tarjeta "Get Out Of Jail Free", armadura, 9,999,990 puntos, noventa y nueve vidas, multiplicador x5, sin policías y las coordenadas del mapa.

Colocá **"GETCARTER"** como el nombre del jugador para todos los niveles, todas las armas, munición ilimitada, la tarjeta "Get Out Of Jail Free", armadura, noventa y nueve vidas, multiplicador x5, nivel de buscado al máximo y las coordenadas del mapa.

Colocá **"FREEMANS"** como el nombre del jugador para todos los niveles, todas las armas, munición ilimitada, la tarjeta "Get Out Of Jail Free", armadura, y multiplicador x5.

Colocá **"DONTMESS"** o **"TOOLEDUP"** como el nombre del jugador para todos los niveles, todas las armas, munición ilimitada, la tarjeta "Get Out Of Jail Free" y la armadura.

Todos los niveles

Colocá **"RAZZLE"** or **"READERWIFE"** como el nombre del jugador.

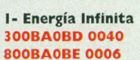
99 vidas

Colocá **"MCVICAR"** como el nombre del jugador.

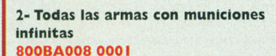
Códigos para Game Shark

A pedido de todos ustedes, decidimos revivir esta sección, para que los que tienen la suerte de tener uno de estos aparatitos, también puedan aprovecharlo.
Estos códigos son compatibles con las versiones de Game Shark 2.0 en adelante, tanto para Playstation, como para Nintendo 64.
Tengan en cuenta que en el caso de que haya una opción que tenga más de un código, para que funcione van a tener que ponerlos a todos.

Silent Hill



1- Energía Infinita
300BA0BD 0040
800BA0BE 0006



2- Todas las armas con municiones infinitas
800BA008 0001

3- Hacer que el tiempo de juego al llegar al final sea de 0: 0: 0
800BCC84 0000
800BCC86 0000

4- Usar la radio en todo momento
800BCAE0 0001

5- Atravesar las paredes
8006A5B8 A997
8006A5BA 0801
8006A694 A9AE
8006A696 0801

Resident Evil

1- Energía Infinita
800C51AC 0060
800C867E 0060

2- El tiempo final al terminar el juego es de 0: 0: 0
800C867C 0000

3- La mayoría de las puertas aparecen abiertas
800C86B4 BFDF
800C86B6 CF7E

4- Transformar el cuchillo en un lanzamisiles
D00C8784 0001
800C8784 FF0A

5- Grabar el juego en cualquier lugar (para usar esta función, presionen **L1 + X**)
D00CF844 0044
800C8456 0002
800343F2 2400
8003446E 2400

Syphon Filter



1- Tiempo Infinito (en los niveles que tienen límite de tiempo)
80116690 FFFF

2- Ser inmune a la mayoría de las balas enemigas
80068974 0000
80068976 2401
80068B94 0016
80068B96 1420

3- Ser inmune a casi todas las explosiones y al fuego
80069FB0 FFFF
80069FB2 2401
80069FD0 0008
80069FD2 1029

Omega Boost

1- Habilitar códigos (para que los demás códigos funcionen, éste tiene que estar activado)
D0120876 1040
80120876 1000

2- Créditos infinitos
D0053F3A FFFF
80053F3A 0000

3- Energía infinita
800A34A8 03E8
800A34AC 03E8

4- Turbo ilimitado
800A34B4 1000

5- Tiempo infinito
80146BBC 1770

6- Medidor especial 1
D00364EC 0004
800364EC 1000
D0062264 0001
80062264 1000

7- Medidor especial 1 siempre al máximo
D005F43C FFF4
8005F43C 0000
D005FE30 FC00
8005FE30 0000

8- Medidor especial 2 siempre al máximo
800A34C0 0010
800A34C8 0010
800A34D0 000D

Star Wars Episode I: Racer

1- Habilitar todas las pistas del circuito "Amateur"
80113E68 00FF

2- Habilitar todas las pistas del circuito "Semi-Pro"
80113E69 00FF

3- Habilitar todas las pistas del circuito "Galactic"
80113E6A 00FF

4- Habilitar todas las pistas del circuito "Invitational"
80113E6B 00FF

5- Todos los personajes
81113E74 007D
81113E76 FFFF

6- Dinero infinito
81113E78 7FFF
81113E7A FFFF

7- Terminar las carreras siempre en primer lugar (jugador 1)
8011 8FED 0001







Readers Corner

correo de lectores

Carlos Santiago Gonzalez

¡Hola hermanos consoleros!

Los felicito por la excelente revista que hacen, me parece una masa salvo por la sección "Movie World" que creo está totalmente descolgada , también lo están la "Techno & Toys" [¿a que se refieren con "Techno"?] y "Manga Zone" pero éstas me gustan más. Hablando de manga me dejó muy caliente el palazo que le pegaron en el segundo número a los caballeros del zodíaco [serie que me encanta] y las flores que le tiraron a Dragon Ball [serie que aborrezco]. Pero los perdono porque la revista , como ya dije, es una masa.

Me encanta la diagramación, la información y las fotos de los juegos, me recuerdan a los primeros números de Action Games allá por el '92, espero que no cambien y se vuelvan pura publicidad como esta revista que mencioné y que además para vender tienen que recurrir a contar la historia de Dragon Ball y encima publicitarlo en la tapa más grande que el juego de turno, ustedes chorean con el manga pero por lo menos no lo ponen en la tapa.

Pasando a otro tema me encantan las secciones Now Loading, Mega Approach, Mega Test, Insert Coin y True Lies. Pero la que se lleva todos los aplausos es la de Cheaters Paradise, el único moco que le encuentro es que tendrían que poner algún mapa con las estrategias y un par de páginas más a esta sección.

Otra cosa que les quería sugerir es poner una sección onda "los mejores juegos de la historia" con no más de una página por revista, comentando los juegos que revolucionaron los géneros por sus innovaciones y dar algunos datos técnicos sobre los mismos [fecha de salida, compañía creadora, etc.] También me gustaría un informe sobre todas las consolas que hallan salido al mercado desde las clásicas "Coleco" hasta las que se quedaron en el molde y nadie las conoce como la "Jaguar".

Y ahora unas preguntas:

1- En el último número [Julio 99] en la sección "True Lies" en un artículo que habla de la Dolphin dice: "se descarta que se pueda acceder a Internet", esto significaría que NO tiene módem pero por la forma en que lo dicen y por la información que tengo si lo tendría además con las exigencias del mercado creo que debería tenerlo. ¿Podrían aclararlo en el próximo número?

2- ¿El módem de la Dreamcast japonesa funciona en estas pampas? ¿Se pierde velocidad al usarlo?

3- ¿La Playstation 2 tendrá módem en América? y si no, ¿Funcionará el de la japonesa?

¿Ustedes creen que estas máquinas sean capaces de dejarnos jugar a juegos tipo Sega Rally , Tomb Raider, etc. por módem, en pantalla individual y sin perder velocidad? si esto se llega a dar va a ser algo que me devuelva la emoción que tenía por las consolas allá por la época de la batalla entre Super Nintendo y Genesis [los viejos tiempos...]

Me despido diciendo LARGA VIDA A NEXT LEVEL!

Pd1: No le den tanta bola a los juegos malos en el "Final Test" y agranden los " Mega Test " y "Mega Approach".

Pd2: Un aguante para Santiago Videla que siempre le tocan los peores juegos.

Pd3: Pónganse las pilas y saquen la revista mensual y cumplan con los juegos que anuncian en el número anterior.

Pd4: Aflojen con los juegos de Playstation [que aunque se que son los que más se venden] y larguen toda la data de las máquinas bien power que se vienen.

Pd5: Aguanten SEGA, SONY y NINTENDO que si una falta se cae el mercado.

Que la Fuerza los acompañe

Ante todo Carlos, gracias por las felicitaciones. Ahora y por partes vamos despejar tus dudas y aclarar algunos puntos. Lo de las secciones que no te gustan, ya lo tendrás en claro de que no pueden ser del agrado de todo el mundo, de hecho tenemos decenas de mails y cartas en las que los lectores nos agradecen el hecho de que toquemos temas que aunque no sean del mundo de los juegos, si lo sean del entretenimiento en general y los orienta a la hora de ir al cine o visitar su comiquería favorita.

La sección se llama "Techno" & Toys justamente porque no sólo analizamos juguetes, sino que en esa sección se puede ver desde un listado de DVD's o el comentario (como fue en el caso del número 2) de un MP3 Player de Diamond un aparatito decididamente "tecnológico" que no es ningún juguete aunque si un verdadero "chiche".

A los Caballeros del Zodiaco no se les pegó ningún palazo, lo que pasa es que Patricio Land, dice lo que le parece y, por supuesto, es otro de los aspectos donde no todos estarán de acuerdo. ¡Pero justamente esa es la idea! Si a todos nos gustaría exactamente lo mismo, la vida sería demasiado aburrida...

Respecto a las comparaciones, no sabemos si agradecerte o que, pero bueno... digamos que nuestra inspiración no proviene exactamente de esa fuente. Y que algo quede en claro, cada uno promociona lo que quiere para llegar a su público, nosotros sencillamente no necesitamos utilizar el boom del momento para llegar a un público que quizás lo que menos le interesa en la vida son los juegos. Por otra parte, discúlpame pero lo nuestro deja de ser un choreo desde el mismo momento en que en ningún lado te "vendemos" esta sección en particular desde la tapa de la revista.

Lo de las secciones especiales y todo lo demás, como siempre, queda pendiente de que más lectores se unan a tu pedido. Ahora, por fin, vamos a las respuestas.

1 Como está escrito es como se entiende, la Dolphin VA a tener módem, eso es inamovible y queda aclarado.

2 El módem en sí no sería el problema, el tema es para jugar es necesario que previamente nos conectemos a un servidor que de momento no se sabe si será instalado en la Argentina por los representantes de la compañía. Nuestros lectores tendrán más informacion sobre este tema en cuanto tengamos novedades.

3 Todavía no se sabe nada al respecto. Pero sí, sin dudas sería espectacular poder medir nuestras habilidades contra contrincantes de todo el mundo o acceder a la web de Sega y bajar los agregados para el VMS, etc.

Bueno y para ir terminando, seguimos con las aclaraciones...

¿Cómo no le vamos a dar bola a los juegos malos? Obviamente no vamos a dejar de analizar los buenos bajo ningún concepto, pero nuestra tarea es padecer estos terribles juegos para avisarles (mediante un Final Test como corresponde) a los que están de acuerdo con nosotros, que no malgasten su dinero.

La revista ya es mensual (como se habrán dado cuenta) y si no cumplimos con los juegos que "anunciamos" en nuestro número anterior es sencillamente porque las compañías no los ponen a la venta en la fecha prometida. Por ende, no vamos a hacer un Final Test de un juego que no tenemos, ¿no?

En este número podés encontrar un informe completo sobre todas las máquinas "power" que pedís, que lo disfrutes...

Gabriel A. Basualdo

Estimados amigos de Next Level les escribo para felicitarlos por la excelente revista que han creado. La cual es la mejor que he leído en mucho tiempo, ya que he visto muchas a medida que ha ido pasando desde el tiempo en que juego, y les garantizo que ha sido mucho.

Bueno, me gustaría que me dijeran cuando podremos disfrutar al fin de Quake2 ya que lo anuncian en su Final Test desde hace unos meses pero no aparece, y también con Star Wars Episodio 1: The Phanton Menace.

Bueno gracias por dejarme comunicarme con ustedes, los saludo atentamente.

Gabriel, como verás si los ponemos como notas programadas para el próximo número y no aparecen es porque las compañías (como expliqué en la carta anterior) no los lanzan en los plazos en que los anuncian. Sin embargo Quake II debería salir a fines de este mes de Julio y el de Star Wars, en Agosto, para más información sobre este último, no te olvides de chequear la sección Now Loading de este mismo número.

Gonzalo Guido Achar

Bueno como va todo con las ventas ¿bien? , eso espero porque en verdad la revista esta cada vez mejor.

Como habrán leído en el encabezado del e-mail, una de mis preguntas es ¿porque no responden los e-mails? Espero que den una buen escusa si no me voy a decepcionar mucho porque no fue un mail que mandé anteriormente sino que fueron como 3. Con respecto al campeonato que me gustaría que organicen, es claramente con el mejor juego de fútbol que ví hasta el momento: Winning Eleven 3 Final Versión para la inmortal Playstation.

Antes de despedirme tengo unas preguntas que me gustaría que me respondieran:

1 ¿Me parece a mí o la Nintendo 64 tiene un pequeño gusto a fracaso?

2 Aunque no tengan el precio justo (chivo para canal 9) ¿cuanto podría salir la Dreamcast?

3 ¿Saldrán juegos relacionados con el manga y el animé para la Dreamcast? ¿o firmo con una empresa como Bandai?

4 ¿Es verdad que juegos como el Capcom vs. Marvel y el King of Fighter 98 para la Dreamcast tienen presentaciones con animaciones del tipo japonés para ser más preciso de animé?

5 ¿Cómo puede hacerse para trabajar en su revista? (si fuera necesario)

Bueno Gonzalo, la revista anda 10 puntos, ya que cada mes más lectores se copan con seguirnos en nuestra cruzada por hacer una revista de juegos como ustedes se merecen.

Lo de los mails es muy sencillo, recibimos alrededor de ¡1000 mail por mes! Y esto únicamente de Next Level, si

les sumas los de Xtreme PC realmente te asustarías. Si a esto le agregamos las cartas (que son alrededor de 800 por mes, también únicamente de Next Level), te darás cuenta que es imposible contestar todos los e-mail.

Queda anotado tu voto para el torneo, y ahora rapidito a las respuestas que se me acaba el espacio!

1 Digamos que no es lo que los fanáticos de Nintendo esperaban, pero algunos de sus juegos son realmente espectaculares.

2 Entre $300 y $360.

3 Que no te quepa ninguna duda. Por ahora Bandai no arregló nada.

4 No. El Marvel Vs Capcom tiene exactamente la misma presentación de los videos, o sea dibujos, que se mueven de un lado para el otro pero no animados. El KOF99 (que es el que salió para la Dreamcast) nos llega en estos días, por ahora no tuvimos oportunidad de verlo.

5 Por ahora el staff está completo. Pero se agradece el interés.

Facundo Sebastián Pérez

Hola, mi nombre es Facundo, tengo 15 años y poseo la extraordinaria Playstation, espero que no dejen de publicar en la revista. Antes que nada debo felicitarlos por que está magnifica. Soy fanático de los Resident Evil 1 y 2, tengo algunos trucos como por ej. RE1: cambio de indumentaria, lanzacohetes o bazooka. RE2: cambio de ropa, ametralladora, gatlin gun y la bazooka con municiones ilimitadas, sacar a Hunck y Tofu. Entré en Internet a tratar de conseguir algún otro truco, los encontré, pero surgió el problema que para conseguirlo había que escribir códigos que son cualquier cosa y otros que había que pulsar determinados botones que tampoco funcionaban (me aseguré unas 7 veces para saber si era de Playstation y lo era).

Preguntas:

1 ¿Habrá algún otro truco (por ej. inmortalidad) para los Resident Evil 1 y 2?

2 ¿Va a salir el juego de Evangelion?

3 ¿Podrían publicar las soluciones completas y trucos para el Resident Evil 1?

4. ¿Hay algún truco para el Ace Combat 2 y 3?

5. ¿Qué juego me recomendás entre Resident Evil, Silent Hill y Metal Gear Solid?

GRACIAS POR ADELANTADO

Facundo gracias por tu carta. Por lo que vimos ya empezaste a padecer uno de los grandes defectos de Internet. Esta repleta de cosas que no son verdad y que desgraciadamente hacen perder mucho tiempo. Lo mejor a la hora de conseguir trucos es mediante las compañías creadoras de los mismos, o en nuestra revista ya que publicamos únicamente trucos que descubrimos nosotros o nos que nos pasan en forma directa, las empresas. Vamos a las respuestas:

1 En este número te pasamos algunos, pero desgraciadamente solo se pueden conseguir mediante un Game Shark, ya que no existen mediante otro sistema.

2 De hecho ya estamos jugando la versión de Nintendo 64 (pinta espectacular, el review va a estar en el próximo numero) pero por ahora y para Playstation, no hay noticias.

3 Trucos, como ya te aclaré, los ténes en este mismo número, la solución debido a la extensión de la misma, estamos estudiando la posibilidad de editarla en un número próximo si conseguimos que una cantidad importante de lectores votan por que se salga.

4 No, Namco generalmente no incluye trucos (como vidas infinitas, etc.) en sus juegos. Los trucos disponibles del Ace Combat 3 están en el número 6 pero no son de este tipo. Tenemos trucos para el Game Shark de Ace Combat 2 pero por una cuestión de espacio te paso los más importantes.

Plata infinita 80010C1C 9676 - 80010C1E 0098
Nafta infinita 8003936C 2400 - 8003936E 82AC
Energía infinita 8002C334 000F - 8002C336 3241 - 8002C33A 2400 - 8002C33C 001A - 8002C33E 1020
Misiles infinitos 8002CAA8 0000 - 8002CAAA 0000

5 Por la forma en que formulas la pregunta parecería que me pidieras que te recomiende uno de esos tres juegos, pero como tu carta habla de que "tenés" el Resident Evil, te recomiendo dos por las dudas.

Si es uno de esos tres, sin dudas el que más me gusto es, lejos, el Metal Gear Solid. Si es uno similar a esos tres, el Syphon Filter.

NUMEROS ATRASADOS

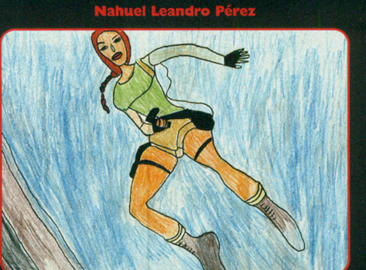
Muchos lectores en sus cartas nos preguntaron cual es la forma para poder conseguir los números atrasados de NEXT LEVEL. Bueno, tienen dos caminos: O las pueden adquirir de lunes a viernes (de 12 a 18 hs.) en la calle Paraguay 2452 4 "B" - Capital, o nos mandan un giro postal a nombre de: Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central, con el valor de los ejemplares que quieren, e indicando en el giro cuáles son los números que solicitan. Y acuérdense que los gastos de envío corren por cuenta nuestra. ¡Nos vemos!

Readers Gallery



Diego Valor y Diego Beyer

Nahuel Leandro Pérez



Pablo Grosso



Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

Next Stage

lo que estamos preparando para el mes que viene



First Approach



Playstation

- WWF Attitude
- Road Rash Unchained
- Destruction Derby 3
- Legend of Mana



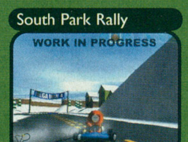
Indiana Jones & The Infernal Machine





Nintendo 64

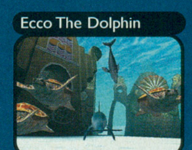
South Park Rally



WWF Championship 2000

Dreamcast

Ecco The Dolphin





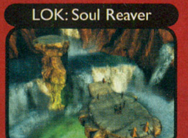
Final Test



Playstation

- Quake II
- Toonenstein
- Silhouette Mirage

LOK: Soul Reaver



Jade Cocoon

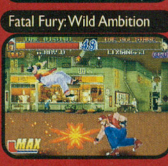


Tarzan

The Phantom Menace



Fatal Fury: Wild Ambition

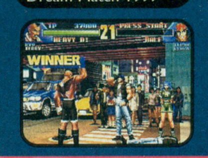


Nintendo 64

- Rugrats: Scavenger Hunt
- Pokemon Snap

Dreamcast

The King of Fighters: Dream Match 1999



Mega Test: Invasión SEGA

La Dreamcast se prepara para arrasar con todo, cada día se agregan más títulos para la fecha del lanzamiento y los que no lleguen al 9 de Septiembre arribarán antes de fin de año. No te pierdas en el próximo número los First Approach de Castlevania Resurrection y Ecco The Dolphin (que parecen ser impresionantes) más los Final Test de las versiones Japonesas del nuevo The King of Fighters: Dream Match 1999 y el Street Fighter Zero 3, y las últimas noticias del inminente lanzamiento americano de la Dreamcast. ¡Nos vemos en 30 días!



Street Fighter Zero 3



Castlevania Resurrection